

Саги об исландцах



Настольная ролевая игра
о тяжёлых испытаниях,
бедах и приключениях,
выпавших на долю первых
поселенцев Исландии.

От 3-х до 5-ти игроков.

САГИ ОБ ИСЛАНДЦАХ

Санкт-Петербург
Студия 101
2014

УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87

2

Перевод с английского Екатерина Поляшова.
Редактор: Анастасия Гастева.

Б 87 **Вуга Г.**
Саги об исландцах/Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2014. — 96 с.
ISBN 978-5-905471-07-0

УДК 794.08
ББК 77.056я92

ISBN 978-5-905471-07-0

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2014
© Gregor Vuga, 2013
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.

Содержание

Нити судеб простых людей	4	Скиталец	60
Как играть саги	7	Дитя	62
Вступление	8	Трэлл	64
Структура хода	10	Монстр	66
Игроки	11	Расширение границ	69
Ходы игроков	13	За пределами игры	70
Мастер церемоний	17	Четыре суда	74
Исландия	33	Занимательные судебные казусы	80
Народ	41	Эпизоды и смена времён	82
Бонд	45	Дополнения	85
Хозяйка	48	I: Источники	86
Годи	50	II: Рецепты	87
Хускарл	52	III: Любовная жизнь викингов	89
Матриарх	54	IV: Страна без королей	91
Сейдкана	56	Благодарности	95
Воительница	58		

ДОРОГОЙ ЧИТАТЕЛЬ!

Команда Studio 101 благодарит за приобретение этой книги, над которой мы работали столь долгое время. Мы желаем приятной игры и с нетерпением ждём отчётов о ваших приключениях в антураже древней Исландии.

Буклеты с описанием ролей для игроков и фронтов для Мастера церемоний вы можете скачать на нашем сайте
www.studio101.ru

Нити судеб простых людей

4

Из рыхлых комьев пуха пальцы вытягивают и выворачивают волокна, скручивая их в нити. Так из-под пальцев рождается пряжа судьбы, проходя через непроглядные глубины памяти в руки Норн. И подобно Гинунгагап, первородной бездне, что предопределила всё созданное, норны сплели нити всех наших жизней. Рождение рассказа, обретение им формы — это священное действие, — из пустоты и хаоса, что стоят за нашей спиной, мы опытными руками сплетаем прямую нить. История, будучи единожды рассказанной, уже не сможет повернуть по другому пути.

Не так уж и сложно представить, как тёмным зимним вечером дети собираются вокруг очага, наблюдая за шерстью, скручивающейся на прялке, и слушая истории о своих славных предках. О том, как они пришли сюда. И этим детям легко поверить, что однажды они сами станут героями таких историй, что жизнь каждого человека предопределена, как нить, что стремится из прошлого в неизбежный для неё рок. И так же неизбежно эти нити переплетутся на ткацком станке, пересекая и продолжая друг друга на одном великом гобелене их народа.

С повторным распространением грамотности в Европе, уже после падения Рима и окончания воспоследовавших за этим Тёмных веков, проза расцвела новыми красками. Ещё до Джеффри Чосера и Джованни Боккаччо на далёком острове люди начали записывать саги, истории о своём народе, которые до этого они передавали из уст в уста столетиями. И слово «сага» на их языке обозначало что-то свершившееся. Рассказанную историю. Гобелен из судеб.

Большинство саг было предано перу и бумаге в Исландии. Некоторые истории по-

вестовали о скандинавских королях и героях-викингах полумифической старины, другие раскрывали жизни святых и епископов, богов и альвов, гигантов и ещё более невообразимых существ. Из них можно было узнать о Норвегии, Швеции и даже о восточных странах, лежащих весьма далеко от мифологической родины суровых северян. Но самые важные для нас саги, а таковых было немало, исландцы написали о себе, рассказывая о своих предках — первопоселенцах, что с трудом отвоевали себе право на жизнь на этой земле. Название нашей игры — «Саги об исландцах». Пусть даже страницы этих историй и украшают невероятные подвиги и сказочные создания, но в первую очередь они посвящены жизни и быту простых людей, их страстям и победам.

Кем бы они ни были на континенте дома, здесь все поселенцы в первую очередь становились вольными земледельцами и пастухами. В своих разобщённых угодьях они не были связаны феодальными представлениями об иерархии и не объединялись в деревенские общины, подобно остальной Европе в те времена. Живя в условиях вынужденной самостоятельности и изоляции, они понимали всю значимость той незримой, но осязаемой сети взаимоотношений, что связывала их друг к другу. Поселенцы не признавали ярлов, не виделись друг с другом на деревенских площадях, их соседом и опорой была только бескрайняя природа Исландии.

Саги полны строк, детально описывающих широкие ветви фамильных древ, только ради того, чтобы ввести в итоге побочного героя. В этом аспекте истории становятся весьма приземлёнными, ближе к бюрократии, чем к литературе. В чём-то эти сухие списки предков и потомков, записи рожде-

ний, свадеб и смертей похожи на учётные книги. Но это впечатление обманчиво, ведь в отличие от Винчестерской книги, эти строки не служили выгоде никакого правителя, ведь таковых не было в Исландии. По этим строкам никто и никогда не выискивал доказательств своего благородства и не увековечивал славу королевских подвигов. Эти записи служили народу, в самых обыденных и простых целях.

Каждое отклонение повествования от подвигов и событий ради описания семейной истории служило весьма определённой цели. Список предков связывал героев в сеть долгов и обязательств, которые распространялись далеко за пределы житейских забот. Он объяснял, почему одни испытывали к другим неприязнь, или почему герой имел право забрать чьё-то имущество. Эти имена служили теми нитями, что связывали судьбы людей через пространство и время, независимо того, насколько одиноким выглядел твой дом, когда закатное солнце касалось фьордов.

Многие строки исландских саг освещают будничную жизнь простых людей. Они описывают как отдельных героев, так и сообществ, имевших дело с повседневными проблемами, что возникали между ними. Вопросы работы,

правосудия, законов, собственности, чести — суть этих историй. И даже если призраки или иные фантастические существа ненадолго появляются на сцене, они весьма обыденны. Такие вопросы в литературе не поднимались до Промышленной революции. А целую тысячу лет перед этим в остальной Европе истории были полны утончённости и метафор, повествовали о духовном, об эмоциях и развлечениях. У исландцев же не было на это времени.

Писатели и поэты, например Тед Хьюз, Курт Воннегут и Милан Кундера открыто восхищались сагами. Для них саги — это нить в гобелене мировой литературы, что вывела узор жанра реализма. И этим мы обязаны именно исландцам. Если мы захотим представить, что значит быть свободным, честным с другими, если мы пожелаем понять, что заставляет нас действовать против наших наилучших устремлений, как наши судьбы изменяются из-за случайности и упрямства... Если нам хоть каплю интересны наши собственные жизни, то нам просто необходимо обратиться к Сагам об исландцах.

Грегор Вуга

*Специально для русского издания игры
«Саги об исландцах»*



— Чем ты отплатишь за убийство Хёскульда? — спросила она. — Окажешь ли ты мне помощь?

Флоси сказал:

— Я доведу твою тяжбу до конца или добьюсь такого мира, о котором лучшие люди скажут, что он почётен для нас.

Она сказала:

— Хёскульд отомстил бы, если бы ему пришлось мстить за тебя.

<...>

И Хильдигунн пошла в свою спальную каморку и открыла ларь. Она вынула из него плащ, который Флоси в свое время подарил Хёскульду. В этом плаще Хёскульд был убит, и она сохранила на нём всю его кровь. [...] Хильдигунн накрыла Флоси плащом, так что его всего обсыпало засохшей кровью.

— Сага о Ньяле

КАК ИГРАТЬ САГИ



Вступление

8

Что это за книга?

Эта книга содержит правила настольной ролевой игры об исландских викингах. Чтобы начать играть, тебе потребуется найти ещё трёх-четырёх игроков, а также приготовить карандаши, бумагу и как минимум два обычных кубика (в идеале, пара кубиков на каждого игрока, не считая первого).

О чём эта игра?

Игра посвящена тяжёлым испытаниям, бедам и приключениям, выпавшим на долю первых колонистов Исландии, которым посвящены «Саги об исландцах». Так называемая эпоха саг длилась примерно с 875 г., когда на север острова прибыли первые поселенцы, до 1085 г., когда первый местный епископ основал церковь на юге Исландии. В действительности, большинство семейных саг охватывают период в сотню лет между 930 (когда впервые был создан Альтинг) и 1030 г. Больше узнать об Исландии и людях, населявших её в то время, ты сможешь, обратившись к главе «Исландия».

Что такое саги?

Саги — литературные произведения, записанные в Исландии в XIII-XIV веках на древнеисландском языке и повествующие об истории и быте скандинавских народов в период в основном с 930 по 1030 годы. Саги об исландцах в большинстве своём — семейные хроники, жизнеописания целых поколений поселенцев, часто ведущие начало от предков на скандинавском полуострове. В главе «Народ» мы подробнее обсудим персонажей, которых твоим игрокам предстоит играть.

Почему мы в них играем?

Несмотря на то, что корни игры уходят одновременно и в историю Исландии, и в литературную традицию саг, это не обязывает тебя воссоздавать первое или второе. Хотя я старался не отклоняться от реальных фактов, тебе не надо переживать за «историческую достоверность» или беспокоиться о соответствии твоих действий древним сюжетам. Саги дают отправную точку и обрисовывают антураж, но мы играем для того, чтобы открывать новое и удивляться ему, а не ради пересказа уже существующих историй.

Мы играем ради героев истории — доблестных, таинственных, подверженных заблуждениям, невероятно сильных, невыносимых и вдохновляющих. Мы наблюдаем за ними и смотрим, что они делают и что с ними происходит, точно так же, как следим за любимыми персонажами в захватывающих романах.

Глава «Движение вперёд» повествует о том, как построить игровую кампанию.

Основы игры

Задача участников — сыграть персонажа, взяв на себя его или её роль. Для этого не нужно вставать с места и устраивать театральное представление. Можно подражать голосу персонажа, если тебе хочется, но даже это не обязательно. Тебе просто нужно представить его в той ситуации, в которой он оказался, и сказать, что он говорит и делает. Не думай об этом слишком долго, доверься своему персонажу и другим игрокам.

Для игры нужны как минимум два игрока, группа из четырёх или пяти человек будет оптимальной, группа более семи человек — слишком велика. Один из вас возьмёт на себя

роль Мастера церемоний — коротко МЦ. МЦ описывает мир и ситуацию другим игрокам. Вместо того, чтобы играть своего персонажа, он выполняет особые обязанности. Эта книга адресована именно МЦ, так что дальше, говоря «ты», я буду подразумевать «ты, Мастер церемоний».

Остальные участники играют по одному (или больше) персонажу саги, которую вы будете создавать вместе. Каждому игроку понадобится пара кубиков. Под рукой также должны быть карандаши, бумага, распечатанные буклеты персонажей.

Беседа

Игра ведётся в форме беседы. Вы говорите обо всём, происходящем в вашей истории, описываете детали, дополняете друг друга, задаёте вопросы. При этом вы как бы «ходите» по очереди, но не так, как в других настольных играх. Скорее это похоже на очерёдность реплик в разговоре — иногда мы останавливаемся, чтобы выслушать других, и стараемся не перебивать собеседника. Вы в ходе игры постоянно будете что-то обсуждать, кричать и смеяться, но у каждого должна быть возможность внести свой вклад и быть услышанным. Даже несмотря на то, что МЦ обычно контролирует внимание игроков (объявляя, чья сейчас очередь «продолжать рассказ»), все игроки ответственны друг за друга. Помните, что каждый должен быть полноправным участником общей «беседы».

Сюжет

Всё действие происходит в вашем общем игровом мире. Вы рассказываете друг другу о вымышленных персонажах в вымышленных ситуациях и о том, что происходит в вашем воображении. Так возникает сюжет. Игроки описывают своих персонажей, их действия, мысли и эмоции, в то время как МЦ повествует о мире вокруг. Предполагается, что, игроки

должны говорить от первого лица, когда выступают из персонажи, хотя для некоторых комфортнее описывать действия и слова героя как бы «со стороны», и это тоже нормально.

Границы ответственности

Задача МЦ — рассказывать о мире: о погоде, об урожае, о животных, обо всех вещах и людях в воображаемой вселенной, кроме персонажей игроков. Только сами игроки могут говорить, что их персонажи думают, говорят, чувствуют или делают (или делали в прошлом). Ты в праве подсказывать идеи другим, предлагать им что-то, сотрудничать с ними, но тут пролегает граница твоей власти. Игрокам принадлежат их персонажи, а МЦ — всё остальное.

Ходы

Когда персонаж игрока предпринимает некое важное действие, предусмотренное правилами, значит, он делает ход. Как правило, такое происходит, когда наступает ключевой момент в повествовании. Если страсти накалились, пора делать ход. Верно и обратное: пока ключевой момент не наступил, ход состояться не может.

Каждый персонаж имеет доступ к *общим ходам* и в дополнение получает особые ходы, основанные на его роли. Но тебе вовсе не нужно делать ход, чтобы сказать, что делает твой персонаж. Каждый может бросить руны, вырезанные из костей, и попытаться увидеть в них скрытый смысл, но только обладающий ходом *вёльва* может таким образом продвинуть сюжет и прочесть в них «настоящее» будущее, так как это обусловлено сутью хода и правилами игры.

Уточню ещё раз: дальше в книге, когда я буду упоминать ходы, я буду иметь в виду конкретное действие, предусмотренное правилами игры, а не просто «возможность что-то сказать».

Структура хода

У каждого хода есть условие, при котором он вступает в игру. Обычно это формулируется так: «когда...», «в любой момент...», «в конце встречи...», «когда бы ни...», — после чего упоминается игровое событие или действие, которое инициирует этот ход (тот самый «ключевой момент», который я упоминал ранее). После этого идёт описание хода и его возможные результаты. Иногда подразумевается, что что-то происходит, не требуется никаких бросков кубиков и не нужно делать выбор: когда случается одно, из него следует другое. Однако большинство ходов предполагает, что игрокам придётся бросать кубики и, зачастую, выбирать варианты последствий из предложенного списка.

Броски кубиков

Многие ходы предписывают бросить кубики. В зависимости от того, какая характеристика задействована (о характеристиках поговорим чуть позже), это может выглядеть следующим образом: *отдай дань молодости, примени опыт, действуй по обычаю* или *испытай судьбу*. В любом случае, игрок бросает два кубика и складывает выпавшие значения, плюс характеристика (чаще всего). Например, если ход предписывает *отдать дань молодости*, нужно бросить два кубика и добавить к результату значение *юности* совершающего ход персонажа.

Когда общий результат 6 и менее, это считается провалом и влечёт за собой плохие последствия для персонажа (а возможно, и для всех для остальных). Результат от 7 до 9 — это «слабый результат», означающий, что персонаж добился задуманного, но возникают сложности, или он получил только часть желаемого. Результат 10 и более — это «хороший результат»: персонаж без проблем достигает цели.

Отсрочка и решение

Чтобы определить результат хода персонажа игрока, иногда нужно будет сделать выбор из нескольких альтернатив. Иногда это нужно сделать сразу, а иногда ход позволяет дожидаться удобного случая для реализации эффекта. В описании хода чётко указано, что и когда можно выбрать. Если не указано обратного, выбор нельзя откладывать на следующую игровую встречу, даже при условии, что последствия наступают не сразу после хода.

Получение преимуществ

Если в ходе прописано «получи +1 результату следующего броска кубиков», то игрок так и делает — однократно добавляет +1 к результату своего следующего броска кубиков и затем теряет это преимущество. Если в ходе сказано «ты получаешь +1 постоянно», это преимущество прибавляется к результатам всех бросков кубиков тех пор, пока соблюдается указанное условие.

Действия, не предусмотренные в ходах

Ходы охватывают не все действия. Если в буклете персонажа не прописан ход *перепрыгнуть с одного корабля на другой* или *ударить кого-то по лицу*, это не мешает ему так сделать. Игроку просто нужно сказать, что его персонаж осуществляет это действие, и не задаваться вопросом, позволяют ли это правила. В других настольных играх твои действия строго ограничены полем и механикой игры. В «Сагах об исландцах» персонажи могут делать всё, что им вздумается, при условии, что это согласуется со здравым смыслом и остальные игроки относятся к этому с пониманием и одобрением.

Правила становятся значимыми только тогда, когда игрок делает один из прописанных в буклете ходов; всё остальное время он рассказывает, что творит его персонаж. Ходы существуют для того, чтобы добавить в сюжет напряжение и неожиданные повороты, а не для того, чтобы отнять свободу действий у героев.

МЦ и ходы

Ты, МЦ, не делаешь бросков кубиков, и у твоих персонажей нет ходов. Вместо этого у тебя есть свой набор правил, влияющий на то, что ты добавляешь к общей истории. Это описано в разделе, посвящённом МЦ, который так и называется «Мастер церемоний».

Игроки

Ожидания

Каждый игрок возьмёт роль персонажа, живущего в Исландии эпохи саг. По ходу истории под контролем игрока может оказаться несколько разных персонажей, но начинается он только с одним.

На начало игры все персонажи либо принадлежат к одному роду, либо живут в непосредственной близости друг от друга. Персонажи игроков могут стать соперниками или даже смертельными врагами по ходу игры, но начинать они должны, по меньшей мере, как союзники. Два исключения из этого правила — **скиталец**, недавно прибывший чужак; и **монстр** — таинственный изгой.

Объясни игрокам, что играть персонажей им надо так, чтобы те выглядели реальными людьми: целостными личностями, не лишёнными своих пороков и добродетелей, своих надежд и волнений.

На что похож мир саг?

Хотя это и не вымысел в чистом виде, некоторым людям может быть трудно представить, на что похожи саги, особенно если они не слышали о них раньше. Гораздо проще соотноситься с рассказами о вампирах, роботах или эльфах, написанными для таких как мы, чем с историями о реальных людях, созданными для тех, от кого нас отделяет тьма веков. Авторы многих современных произведений, которые мы смотрим, читаем и слушаем, вдохновлялись текстами, но сами саги были

написаны столетия назад для людей из другой культуры (а прошлое — это всегда иная культура). Вот некоторые опорные точки, которые позволят увидеть все под нужным углом.

Мир саг похож на **вестерн**, потому что вокруг простираются обширные новые земли, свободные люди стремятся создать общество, в котором были бы правила и законы, а внешнее давление с востока принуждает их принять чужое главенство и стать «цивилизованными». Но здесь нет коренного населения и золотой лихорадки (или других богатств, кроме земли, которые привлекли бы туда людей).

Он похож на романы **постапокалипсиса**, потому что здесь маленькие группки людей пытаются выжить в суровом климате, строят новое общество без опоры на структуры из старого мира, в то же время яростно цепляясь за традиции предков. Но здесь не было никакой катастрофы, остальной мир по-прежнему где-то рядом и увеличивает своё влияние на многие стороны жизни людей.

Он похож на романы **фэнтези**, потому что в нём есть храбрые воительницы, пророчества, пропавшие наследники и кровавые любовные драмы. Толкиен многое заимствовал из различных саг. Но мир саг описывает реальных людей в реальном мире, и в нём нет настолько выраженных сверхъестественных (или фантастических) элементов.

Конечно, саги не являются ничем из перечисленного. Но они в чём-то похожи, если тебе это поможет.

Что ты должен знать об Исландии в 900 г. н.э.?

- земля была пустынна до прибытия первых поселенцев;
- там нет никаких особых природных ресурсов, кроме самой земли;
- поселенцы — это в основном изгои и политические диссиденты, не нашедшие своего места в новой, объединённой под властью короля Норвегии;
- там нет городов или деревень, только разрозненные родовые поселения;
- там нет правящего класса или регулярной армии, только каста родовых жрецов.

Как создать персонажа

Каждый игрок начинает с одним персонажем. Прочитай этот раздел и перескажи его другим участникам игры.

План создания персонажа:

- выбор пола;
- выбор роли (буклета);
- выбор имени и внешности;
- выбор характеристик, *узы* и снаряжения;
- выбор ходов из буклета.

Первым делом нужно определить пол персонажа. Основываясь на нём, надо выбрать одну из нескольких ролей для своего героя, описывающую его положение в обществе. После этого, исходя из роли, определяется внешность и имя персонажа, а затем выбираются характеристики, *узы*, снаряжение и ходы.

О ходах уже говорилось во вступлении. Характеристики определяют сильные стороны персонажа, а *узы* связывают его с другими. С внешностью, именем и снаряжением всё просто: это то, как выглядит персонаж, под каким именем он известен и какими вещами владеет.

Характеристики персонажей

Персонажи наделены характеристиками: *юностью, опытом, обычаями и судьбой*. Чем выше показатель, тем основательнее герой опирается именно на эту характеристику.

Юность — это преисполненность жизненными силами. Юный герой яростен, горяч, силен, быстр и здоров. Ходы, в которых задействована *юность*, предписывают *отдать дань молодости*.

Опыт даёт навыки: опытный человек многое повидал и закалён передрыгами. Ходы, в которых задействован *опыт*, предписывают *применить опыт*.

Обычай определяет, насколько персонаж вписывается в роль, определённую его полом. Ходы, в которых задействован *обычай*, предписывают *действовать по обычаю*.

Судьба описывает тех, кто удачлив, странен, не соответствует нормам или изгнан. Ходы, в которых задействована *судьба*, предписывают *испытать судьбу*.

Когда ход этого требует, игрок добавляет показатель характеристики к результату броска кубиков. Чем выше показатель, тем лучше герой будет делать то, что связано с этой характеристикой. Минимально возможное значение — 1, максимальное +3.

Отношения

В начале игры каждый игрок должен установить, какие *отношения* связывают его персонажа с другими, как указано в буклете. Вокруг этой связи он будет строить свою игру в течение ближайших встреч. Завязывать *отношения* можно с персонажами других игроков или с персонажами МЦ. В целом, *отношения* делятся на три категории: родство (кровные родственники, приёмные дети, побратимы...), чувства (любовь, ненависть, забота...) и общество (соседство, долги, договоры...).

Важно помнить, что в начале каждой встречи ты завязываешь *узы* с каждым персонажем, с которым состоишь в *отношениях*.

Узы

Узы дают твоим взаимоотношениям и социальным связям игровую силу. Есть разные способы обрести *узы* во время игры. Сейчас

запомни одно: в начале встречи **отношения** с каждым персонажем вынуждает тебя завязывать **узы** с ним. Чем больше **уз** персонажа завязано с кем-то другим, тем сильнее его влияние на этого кого-то, тем легче ему читать его

душу и тем более хрупок баланс доверия между ними. Персонаж может завязать **узы** в результате хода и может пожертвовать **узами**, сделав их «топливом» для другого хода. Это подробно будет разъяснено в следующей главе.

Ходы игроков

Общие ходы

Эти ходы доступны всем персонажам.

Когда ты **рискуешь, испытываешь судьбу**. При результате 10 и более ты справляешься. При результате 7-9 тебе всё удаётся, но Норны завязывают **узы** с тобой, и МЦ может использовать это в интересах богов в любой момент. При провале происходит несчастье.

Рисковать — значит делать что-то невероятно опасное, сложное, запретное или не одобряемое людьми в твоём роду.

Когда тебе **нанесён тяжкий урон, отдай дань молодости**. При результате 10 и более выбери два пункта из списка, при результате 7-9 — один:

- всё заживает само по себе (иначе тебе понадобится помощь);
- воздействие не оставляет следа (иначе останется шрам);
- у тебя появляется цель (ты завязываешь двое **уз** с тем, кого считаешь виновным).

При провале урон, нанесённый тебе, фатален и не может быть излечен. МЦ скажет тебе, когда и как погибнет твой персонаж.

Тяжкий урон — это любой физический урон, потенциально смертельный для человека, как то: рана, нанесённая оружием, травма, серьёзные ожоги, длительное голодание, смертельная болезнь, лютый мороз и т. д.

Когда у тебя **остаётся шрам**, выбери один пункт из списка:

- Изувеченный: —1 к **юности**.
- Смятенный: —1 к **опыту**.
- Изменившийся: —1 к **обычаю**.
- Обречённый: —1 к **судьбе**.

Можешь выбирать один и тот же вариант несколько раз, пока твоя характеристика не опустится до минимума в —1.

Когда ты **приносишь кому-то дар**, ты завязываешь **узы** с ним.

Пусть получатель судит о том, что считать даром. Обычно дар — это что-либо ценное, что даётся не в обмен на что-то другое: торговля есть торговля, а не дар (хотя, конечно, можно обмениваться подарками). Беспольные, дешёвые или оскорбительные подарки получатель может воспринять как насмешку.

Когда ты **заглядываешь в чьё-то сердце**, разорви **узы** с ним и задай один вопрос его игроку за каждые разорванные **узы**:

- твой персонаж говорит правду?
- что бы он хотел, чтобы я сделал?
- как твой персонаж намерен поступить?
- что он чувствует по этому поводу?
- как я могу склонить его к тому, чтобы...?

Чтобы заглянуть в чьё-то сердце, у персонажа должна быть возможность угадать ответ по выражению лица, словам или жестам, которые могут выдать собеседника.

Когда ты **помогаешь или мешаешь кому-то**, ты можешь пожертвовать **узами** с этим человеком, чтобы он получил —1 или +1 к ре-

зультату следующего броска кубиков за каждые разорванные таким образом **узы**.

Игрок, персонаж которого мешает или помогает, должен описать, что именно делает его герой для достижения цели.

Когда ты **меняешь своё отношение**, ты можешь либо записать новое имя вместо старого (например, «я не доверяю Олафу» вместо «я не доверяю Грете»), либо поменять природу **отношения** (к примеру, «Олаф — мой верный союзник» вместо «я не доверяю Олафу»). Ты вправе как построить эти новые **отношения** на основе тех, которые приведены в буклете, так и придумать свои.

*В начале встречи ты в праве поменять два типа **отношений**. Затем ты завязываешь **узы** с каждым, с кем у тебя есть **отношения**. Если с одним и тем же человеком тебя связывают два типа **отношений**, ты завязываешь с ним двое **уз** в начале встречи; если три — трое и так далее.*

Когда твой ход **имеет целью персонажа, с которым твой герой состоит в отношениях**, отметь эти отношения. Когда ты таким пометишь суммарно четыре разных **отношения** (неважно — с одним персонажем или с разными), сотри эти пометки и выбери один любой вариант развития из своего буклета.

Когда твой персонаж **переживает зиму в Исландии**, ты можешь добавить к списку развития из его буклета один из вариантов:

- выстроить **отношение**;
- изменить роль персонажа;
- создать нового персонажа;
- вывести своего персонажа из игры.

Когда ты **выстраиваешь отношение**, просто выбери что-то одно из своего буклета или придумай сам. Это может быть новый персонаж или тот, с кем у тебя уже есть **отношения**.

Когда ты **меняешь роль своего персонажа**, выбери другой буклет героя того же пола. Твой персонаж сохраняет свою внешность, имя, снаряжение и ходы и получает стартовые ходы из нового буклета вместе со сменой положения в обществе. Этот переход может произойти «за сценой», между игровыми встречами, или постепенно во время игры. В любом случае, опиши, как это произошло.

Когда ты **создаёшь нового персонажа**, просто возьми новый, никем до этого не выбранный буклет, и придумай героя — так же, как ты делал это перед первой встречей.

Когда ты **выводишь персонажа из игры**, он покидает Исландию или умирает от старости.

Мужские и женские ходы

Хотя общество северян и было более справедливым и свободным, чем многие другие в то время, в нём существовали строгие правила поведения мужчин и женщин, определяющие, какие социальные роли они могли выполнять. В игре мы принимали это во внимание, чтобы одновременно передать традиции Исландии эпохи саг (и посмотреть, требования окружения к поведению персонажей) и предоставить игрокам возможность поэкспериментировать с гендерными стереотипами, неважно, похожи они или отличаются от тех, с которыми нам приходится иметь дело сегодня.

Женские ходы

В дополнение к **общим**, у всех женских персонажей есть следующие ходы.

Когда ты **соблазняешь мужчину, отдай дань молодости**. При результате 10 у него перед тобой три обязательства, при 7-9 — лишь одно. В любой момент ты можешь потребовать обязательство, чтобы соблазнённый мужчина получил — 1 к результату любого следующего броска кубиков. Он может самостоя-

тельно исполнить эти обязательства следующим образом:

- честно ответить на твой вопрос;
- осыпать тебя дорогими подарками;
- сделать что-то ради тебя и в твою пользу.

Женщины считались лукавыми и манящими существами. Кроме того, романтические отношения и влюблённость — одна из основных тем в некоторых сагах. Этот ход был умышленно дан женским персонажам для того, чтобы персонажи-мужчины могли по их указке поступать безрассудно.

Когда ты **возлежишь с мужчиной, чтобы зачать ребёнка**, ты вяжешь **узы** с ним. **Действуй по обычаю**. При успехе ты беременна. При результате 7-9 выбери один пункт:

- это последний ребёнок, которого ты сможешь выносить;
- ты тяжело перенесёшь беременность. Считай это получением **тяжкого урона**;
- ребёнок родится странным, болезненным или отмеченным духами.

Семейные дела, наследование и дети — ключевая тема саг. Этот ход создан для того, чтобы подчеркнуть: вынашивание детей — это роль, навязанная обществом, а вовсе не обязательная черта женской сущности.

Когда ты **возвышаешь голос и ведёшь мудрые речи, примени опыт**. При результате 10 и больше ты можешь дать три совета, при результате 7-9 — лишь один. Дай совет, как лучше всего поступить, или предостереги присутствующих от чего-либо. Они получают +1 к результату следующего броска кубиков, полностью следуя твоему совету, или -1, делая любую из вещей, от которых ты предостерегала.

Женщины в сагах часто выступают источником мудрости. Этот ход позволяет тебе встать и рационально высказаться, пока мужчины препираются.

Когда ты **побуждаешь мужчину действовать, отдай дань молодости**.

При результате 10+ у персонажа МЦ не остаётся выбора, при результате 7-9 он сделает это, если ты пообещаешь ему награду. Если же это персонаж игрока, то пусть он решает сам, но при результате 7-9 ты можешь предложить ему один пункт из списка, при результате 10 и больше — оба:

- он обретёт **узы** с тобой, если сделает это;
- его **честь будет поставлена под сомнение**, если он откажется.

Побуждение мужчин к действию было основным оружием женщины в те времена. Считаясь слабым полом, женщины могли лишь давить на мужскую гордость и таким образом добиваться желаемого.

Мужские ходы

В дополнение к общим ходам все мужчины получают эти ходы.

Когда ты **обдумываешь непростую ситуацию, примени опыт**. При результате 10 и больше задай МЦ два вопроса о текущей ситуации, при результате 7-9 — один.

- Как получить наибольшую выгоду?
- Как выйти из ситуации, не потеряв чести?
- Какова самая безопасная позиция?
- Чего мне стоит опасаться?

Следуя одному из ответов МЦ, ты получаешь +1 к результату следующего броска кубиков.

Мужество и бескомпромиссность ценили и прославляли, однако эти качества вели к ранней смерти. Чаше люди придерживались более осторожного или прагматичного подхода, который шёл вразрез с тем, что считалось славным и достойным поведением.

Когда ты **принимаешь вызов на состязание в силе, отдай дань молодости**. При результате 10 и больше ты быстрее или сильнее, чем все остальные, когда это важно, и одерживаешь победу в состязании.

нии. При результате 7-9 выбери два пункта из списка:

- ты не **рискуешь**, делая это;
- твои действия вызывают уважение и восхищение окружающих;
- ты побеждаешь в состязании.

Физическая сила мужчины играла первостепенную роль и на море, и в сражении, и в повседневных делах. Но вместе с ней приходило бремя необходимости постоянно доказывать её и соответствовать чужим ожиданиям.

Когда ты **бросаешь оскорбление другому мужчине**, скажи, чего ему недостаёт, и **действуй по обычаю**. При результате 10+ он выбирает один из вариантов:

- он сносит оскорбление, подтверждая его истинность в глазах окружающих;
- он стремится доказать обратное.

При результате 7-9 он выбирает один пункт:

- атакует тебя прямо здесь и сейчас;
- вызывает тебя на поединок позже;
- требует извинений (отказ от которых является новым **оскорблением**).

При провале ты выступаешь себя дураком, или он оборачивает оскорбление против тебя же, по его выбору.

*Если ты оскорбляешь другого персонажа игрока, то он сам выбирает, как отреагировать, но не отвечая на оскорбление, **ставит свою честь под сомнение**. Атаки, не имеющие целью убить, особенно явно издевательские или снисходительные, так же считаются оскорблениями. У мужских персонажей есть только этот метод эффективного влияния на поведение других. Мужчина традиционно не имел возможности искренне выразить свои чувства, показать своё истинное отношение к событию или человеку. Слова принадлежат женщинам, за мужчину должны говорить его дела.*

Когда твоя **честь поставлена под сомнение, действуй по обычаю**. При результате 10 и больше ты в праве просто сказать: «Это ложь!» — и окружающие тебе поверят, при результате 7-9 одного твоего слова недостаточно, но тебе дадут возможность доказать его истинность. При провале ты опозорен, и к тебе относятся соответственно.

Северный взгляд на честь являлся главным мерилom и регулирующим принципом поведения мужчины. Позор был даже хуже смерти, так как означал, что окружающие больше не считают тебя надёжным человеком.

И поскольку они были сильными и мужественными и им суждено было жить дольше, они переплыли через реку и достигли прочного льда на другом берегу.

— Сага о людях
из Лососьей долины

Мастер церемоний

Эта глава повествует о том, что значит быть Мастером церемоний (МЦ). Тебе следует её прочесть, если ты собираешься стать таковым в «Сагах». Если ты игрок и не желаешь читать лишнего, можешь пропустить эту главу.

Итак, что же делает Мастер церемоний?

Основа игры

Попросту говоря, твоя основная задача как МЦ — описывать ситуации, в которых оказываются герои. Звучит просто, не так ли? Но если вы вместе с игроками хотите придумать по-настоящему захватывающую историю, тебе недостаточно будет ограничиться формальным описанием событий. Эта глава повествует о базисе игры, который позволит сделать её интересней. На этом фундаменте будет построен сюжет.

Этот базис состоит из:

- твоей концепции;
- твоих принципов;
- твоих ходов и ходов игроков;
- твоей подготовки (фронты и опасности).

Твоя концепция — это твоя цель, общее направление игры, в котором ты хочешь вести игроков. Твои принципы — дорожные указатели, которые подскажут, что нужно делать, чтобы игра удалась. Твои ходы — это конкретные действия, реплики в разговоре с игроками, они помогут тебе достичь цели. Чтобы отличить их от ходов игроков, мы будем называть их **церемониальными** ходами. Твои фронты и опасности — это, по сути, набор дополнительных **церемониальных** ходов, которые ты готовишь в промежутках между встреч. Они позволяют взглянуть на весь мир вокруг героев.

Иными словами, когда ты описываешь происходящее, ты воплощаешь свою концепцию, следуя принципам и делая ходы. Если посмо-

треть на это с другой стороны, то всё, что ты говоришь, должно быть ходами, подчинёнными принципам и работающими на концепцию.

Вообще говоря, весь базис — это ни что иное, как некий творческий инструментарий, призванный помочь тебе справиться с основной задачей МЦ, а именно описать обстоятельства, в которых оказываются персонажи игроков, и мир вокруг них.

Ты спросишь: «А если мои ходы не такие, как у игроков, тогда как я пойму, что мне пора их совершить (или озвучить)?» Прежде всего, помни: это беседа — так к ней и относись. Но, как правило, **церемониальные** ходы ты делаешь, когда:

- игроки ждут реакции на сказанное ими;
- кто-то получил результат 6 или меньше.

Концепция

Будучи МЦ, постоянно стремись к тому, чтобы:

- правдоподобно показать Исландию из саг;
- создать достойные саги обстоятельства, в которые попадают персонажи игроков;
- играть и предвкушать продолжение.

Обрати внимание, что я использую слово «правдоподобно», а не «исторически достоверно». Наша общая цель — создать захватывающую историю в историческом контексте, а не воссоздать этот контекст. Это оставляет тебе немало пространства для манёвра. Например, игра не предполагает сверхъестественных элементов, но если вы с игроками считаете, что тролли и призраки не мешают правдоподобию, просто включи их в игру! Ими могут оказаться люди и природные явления, разукрашенные суеверием, но народ Исландии вполне может воспринимать их как сверхъестественных существ. Не забывай делать их такими, чтобы в них хотелось верить. Постарайся изобразить их правдоподобными и не зацкливайся на реалистичности.

Говоря об обстоятельствах, я имею в виду именно внешние обстоятельства, а не приведшие к ситуации действия персонажей игроков. Как МЦ, ты отвечаешь за мир и всё, что в нём происходит, но только не за персонажей игроков, которые полностью находятся во власти своих создателей. Задача игроков — заставить персонажей действовать, говорить и жить так, чтобы они были достойны саги, твоя же — делать происходящее с ними и вокруг них интересным и драматичным. В этом тебе помогут принципы и ходы.

«Играть и предвкушать продолжение» означает, что не нужно строить историю по жёстко заданному плану. Не решай ничего заранее, не давай ответам опережать вопросы. Твои персонажи могут строить собственные планы, которые точно так же подвешены в воздухе. Не пытайся угадать, как поведут себя персонажи игроков, или направлять их. Не привязывайся к конкретным эпизодам, урокам, морали или результату. Не жди, что всё пойдёт именно так, как ты задумал, и уж точно не предсказывай, как всё закончится. Играй со своим миром и персонажами и разреши себе удивляться происходящему в той же мере, что и остальным за столом. Да, у тебя есть «пункт назначения», но он и сам по себе не слишком-то ясный, чего уж говорить о процессе его достижения.

Принципы

Когда ты МЦ следуй этим принципам:

- раскрой своё сердце и разум;
- позволь сюжету течь;
- обращай к героям, не к игрокам;
- люби их персонажей;
- играй на персонажей и их ходы;
- думай о мире в целом;
- создай для каждого историю;
- брось всё на жернова времени;
- добавь холода;
- дай людям солнце и позволь им драться из-за луны;
- время от времени ослабляй поводья.

Раскрой своё сердце и разум: стань открытой книгой. Будь честен и прямолинеен. Не скрывай и не переиначивай истину. Будь справедливым, когда ведёшь сюжет, и говори ясно. Если ты считаешь что-то возможным или невозможным, выскажи своё мнение. Чётко выражай свои намерения и отношение к игре и направлению, в котором она движется.

Позволь сюжету течь: всегда давай ситуации развиваться естественным путём, исходя из предыстории, созданной силой воображения всех участников. Не позволяй случаться тому, чему нет логичных объяснений. Когда ты делаешь ход, не раскрывай, что ты используешь ход и какой именно, а описывай, что происходит. Не говори: «Я *прозреваю грядущие бедствия*». Говори: «Когда ты смотришь на гавань, ты видишь группу мужчин, которые сходят на берег с корабля».

Текущая вымышленная ситуация, её логичность и непротиворечивость важнее всего. Если она недостаточно понятна (тебе или игрокам), уточни её с помощью вопросов и ответов (с каждой из сторон). Как только ситуация прояснится, веди сюжет дальше на её основе.

Обращайся к героям, а не к игрокам: говори: «Эйрик, что ты делаешь?» — а не: «Джейн, что делает Эйрик?» Когда ты обращаешься к игроку и обсуждаешь с ним события, происходящие внутри игры, говори напрямую с его персонажем. Например, не: «Джон, Руна замечает белый парус на горизонте», а: «Руна, ты замечаешь белый парус на горизонте».

Люби их персонажей: просто помни, что ты играешь с ними, а не против них. Ты не стараешься побить игроков или проучить их персонажей. Твоя цель — увидеть, как они будут поступать, и поддержать их в этом.

Конечно же, тебе хочется сделать их жизни интересными, сложными и полными борьбы, но только для их же блага, как если бы ты читал книгу, или смотрел фильм, и сказал сам себе: «Чёрт побери, чем же всё кончится для этого парня?» Ты будешь смеяться вместе с ними,

проклинать их и переживать за них. Они главные герои, но им нужны враги и препятствия, чтобы это стало очевидным. Люби их сагу.

Играй на персонажей и их ходы: ходы персонажей игроков рассказывают о культуре, в которой они воспитывались; о мире, в котором они живут; об отношениях, сделках и конфликтах с другими людьми. Игроки выбирают те ходы, в которых они заинтересованы и которые их вдохновляют. Мир не вращается вокруг персонажей, но всё, что в нём происходит, каким-то образом на них воздействует, напрямую или нет. Иначе какое бы нам было до этого дело? Не теряй из виду ходы героев и концентрируй своё внимание на них. Основной частью игры будет простая беседа, но не забывай вводить ситуации, когда ход сыграет и приведёт к непредсказуемым последствиям.

Думай о мире в целом: некоторые события случаются «за сценой», а не здесь и сейчас. Каким образом то, что происходит здесь, влияет на творящееся далеко-далеко? Как и то, что творится далеко-далеко, влияет на происходящее здесь? Случилось ли что-нибудь за морем, последствия чего аукнутся в Исландии? За спинами героев простирается мир, в котором ни дня не проходит без перемен, не забывай об этом. Результаты размышлений о мире в целом могут даже потребовать *церемониальных* ходов «за кадром». Когда это нужно, поступай так без стеснения, ведь мир никогда не стоит на месте.

Создай для каждого историю: каждый человек откуда-то происходит. У него есть прошлое, корни и старые шрамы. У него есть родители и родственники, титулы и имена, которые сопутствуют родословной. Та девушка не «просто девушка». Это Сигдридур Йонсдоттир, дочь Йона Эйнарссона, сына Эйнара Кровавого. И его называли Кровавым не просто так: он что-то совершил, чтобы заслужить это имя. Позволь всем твоим персонажам отразить корни, но не прописывай готовых сюжетов, просто зарони в почву семя в виде имени или прозвища и позволь ему прорасти. Толь-

ко помни о том, что твои персонажи вовсе не звёзды сцены. И поэтому...

Брось всё на жернова времени: возьми что-то, что тебе дорого. А теперь пусть оно умрёт, разрушится, распадётся на части. Ничто не вечно. Всё проходит. Без промедления и страха бросай всё на жернова времени. Людей, здания, вещи. Они возвращаются в землю, из которой пришли, забываются, уходят. Хорони их. Развешивай прах по ветру. История не о них. Позволь им уйти. Когда ты видишь, что один из твоих персонажей может умереть, убей его. Когда ситуация стабилизировалась, переверни все с ног на голову. Когда разрушается традиция, подтолкни её к пропасти. Не привязывайся ни к кому и ни к чему, пусть время течёт и мир вращается.

Добавь холода: заверни свои слова и ходы в суровый плащ зимы. Сделай людские сердца ледяными. Сделай льдом их слова. Уничтожь искры огня, заморозь землю, посевай, домашний скот. Преврати воду в лёд. Покрой снегом поля. Нашли на людей обжигающие холодом ветра и трескучие морозы. Огонь, жар и тепло (в прямом и в переносном смысле) — редкость и ценность. Персонажи игроков — особенные, потому что приносят в игру человеческое тепло, подогревают ситуации, пылают огнём страстей и зажигают искры там, куда идут. Это их задача. Твоя задача — нарисовать для них суровый и холодный мир, где ресурсы истощены, а тепла ещё меньше.

Дай им солнце и позволь им драться из-за луны: дай игрокам солнце — значит порой давать им именно то, чего они хотят, и даже больше. Иногда осыпай их неожиданными дарами судьбы, исполняй их желания. Однако всё остальное время делай их жизнь трудной. Заставь их драться за каждую мелочь, всё усложняй, вставляй палки в колёса, ставь подножки, предлагай неожиданные повороты. Не отталкивай их, просто сделай так, чтобы им пришлось бороться. Цитируя Винсента из игры «Постапокалипсис»: «Гони, но не заго-

няйся». Слово «нет» скучно и тормозит действие. Вместо него говори «да, но...», — так часто, как можешь.

Время от времени ослабляй поводья: изредка не принимай решений сам — особенно тогда, когда не хочешь. Есть множество других способов узнать, что же произойдёт. Смотри. Ты можешь переадресовать вопрос другому игроку. Ты в праве позволить твоим персонажам решать и говорить самим за себя — просто подумай, как они должны себя повести в такой ситуации. Ты можешь оставить вопрос «подвешенным»; запиши его, чтобы решить в другое время. Или разреши игрокам помешать какому-нибудь событию произойти. Установи обратный отсчёт, чтобы у них было время на реакцию.

Церемониальные ходы

В отличие от ходов игроков, которые непосредственно связаны с правилами игры, **церемониальные** ходы — это то единственное, что ты можешь сказать, когда наступает твой черёд.

Как МЦ, ты делаешь ход в двух случаях:

- игроки ждут, что ты что-нибудь скажешь;
- игрок получает результат 6 или меньше.

Твои ходы условно можно разделить на мягкие и жёсткие. Мягкий ход демонстрирует события, на которые персонаж игрока ещё может успеть отреагировать. Жёсткий ход — это нечто уже свершившееся, с чем можно только смириться. Лучше всегда начинать с мягких ходов, постепенно нагнетая обстановку; если игрок не отреагировал должным образом на новые обстоятельства, или же получил провал, делай жёсткий ход с неожиданными и необратимыми последствиями.

После каждого хода всегда спрашивай игроков: «Что ты делаешь?» В случае мягкого хода у них ещё есть возможность как-то повлиять на ситуацию, а в случае жёсткого — им остаётся только принять новую, изменившуюся картину мира и действовать в её рамках.

У тебя есть набор универсальных, основных ходов, которые ты можешь использовать прак-

тически всё время. Кроме того, тебе доступны особые ходы — опасности, которые зависят от направления игры и от твоих персонажей. Мы поговорим о них чуть позже.

Давай посмотрим на твои основные ходы:

- прозревай грядущие бедствия;
- не давай пощады;
- назначь свою цену;
- поставь их между двух огней;
- собери их вместе;
- раздели их;
- дай им шанс;
- дай им ощутить честь и позор;
- измени время года.

У ходов благозвучные названия, но это не игромеханические термины. Никогда не говори: «Я *прозреваю грядущие бедствия*». Лучше обдумай, что может случиться плохого, и расскажи игрокам о предшествующих беде знаках. А потом спроси их, что они намерены делать.

Всегда следуй своим принципам. Выбирай ход, который логически следует из игры, обращай к персонажам, а не игрокам, и не забывай о том, что происходит во внешнем мире. Ещё раз: твои ходы продиктованы твоими принципами и в конечном итоге работают на концепцию.

Старайся выбирать такие ходы, которые приводят к последующим или дают игрокам возможность отреагировать. Если они обращают внимания на них или дают тебе явную возможность усложнить им жизнь (например, проваливая проверку), делай жёсткий ход с необратимыми последствиями. Да, я уже говорил об этом, но повторяю, поскольку это важно. Не будь злым, люби персонажей игроков, но забудь о снисхождении.

Иногда ты можешь сочетать ходы. Например, *дать героям шанс* и *назначить свою цену* за него — хороший приём.

Ниже все основные ходы описаны более подробно. Когда настанет твоя очередь говорить, выбери из них тот, который тебе кажется наиболее подходящим.

Прозревай грядущие бедствия: подумай, как ухудшить положение дел, что может пойти не так, поразмысли, что стряслось во внешнем мире и скоро затронет персонажей игроков. Промогласно объяви о приходе беды, яви предвестие несчастья, дым на горизонте, письма на стене. Пусть герои подумают, что они собираются со всем этим делать.

Не давай пощадь: когда персонажу нанесён **тяжёлый урон**, скажи ему об этом. Когда герой прыгает в ледяную воду, получает удар топором, падает с лошади, и это представляет для него проблему, скажи игроку, что пора бросать кубики. Когда твой собственный персонаж должен пострадать, покажи, что именно с ним происходит. Если ему нанесён незначительный урон, продемонстрируй, что он что-то теряет (достоинство, вещь из своего снаряжения, душевное равновесие или нечто другое, что он ценит). Можешь заменить незначительный урон на **тяжёлый**. Когда твоему персонажу нанесён **тяжёлый урон**, это всегда смертельно (брось его под точильный камень времени). Он погибнет прямо сейчас или в ближайшем будущем, если только персонаж игрока или кто-то другой не предложит какой-нибудь невероятный способ спасения. Помни, что урон, наносимый персонажам, должен проистекать из сюжета, выглядеть достоверно и быть результатом их действий.

Назначь свою цену: когда игрок чего-то хочет от лица персонажа, скажи ему, что за это придётся заплатить или чем-то пожертвовать. Когда он собирается сделать что-нибудь, скажи ему о вероятных последствиях. Говори: «Да, но...» — и затем назначай цену. Спроси игроков, готовы ли их персонажи заплатить, чтобы добиться желаемого. Возможно, платить придётся позже. Хочешь убить посланника ярла? Конечно, без проблем, но будь готов к тому, что без последствий не обойдётся.

Поставь их между двух огней: поставь персонажа игрока между двумя своими, чтобы ему пришлось выбрать сторону. Помести

своего персонажа между персонажами игроков, чтобы дать им поспорить друг с другом. Пусть герои окажутся в центре конфликта — там, где они не хотели бы оказаться, где они слабы или не контролируют ситуацию. Заставь их делать трудный выбор. Потребуй от них немедленной реакции. Короче говоря, брось их в самую гущу событий, где им придётся принимать решения, причём быстро.

Собери их вместе: герои лучше всего играют сообща, неважно, друг с другом или друг против друга. Создавай ситуации, которые могли бы их объединить, заставить поговорить по душам или перейти к яростному противостоянию. Дай им немного побыть в одиночестве, а потом пусть их пути сойдутся и полетят искры.

Раздели их: поставь между ними преграды, физические или другого рода. Делай это в моменты, когда им больше всего хотелось бы оказаться вместе (но не каждый раз). Самый простой вариант — устранение кого-то путём захвата, несчастного случая или стечения обстоятельств.

Дай им шанс: когда ты знаешь, что герои хотят чего-то или их что-то прельщает, дай им возможность, пусть ненадёжную, добиться этого, насладиться моментом. Этот ход легко совмещается с другими, к примеру, можно **дать персонажам шанс**, одновременно **назначив свою цену**. **Собрать их вместе** или **разделить** — тоже значит предоставить возможность.

Дай им ощутить честь и позор: когда мужчина оскорблён и не может ответить на оскорбление, когда он не является на поединок и для него воздвигают нитсшест (шесть для проклятья), это имеет серьёзные последствия. Потеря чести, нарушение обещаний, другие действия, которые считаются «недостойными мужчины»... Всё это может кончиться (и обычно кончается) полной и абсолютной потерей общественного статуса. Человек, лишённый чести и не способный ответить на оскорбления, превращается в нитса — злодея, презренного человека и может быть изгнан из рода. Если персонаж игрока опозорил твоего персонажа или был

посрамлён сам, твои персонажи должны вести себя соответственно и воспринять это серьёзно.

Измени время года: обычно мы следуем за персонажами момент за моментом, день за днём. Но саги охватывают годы и целые поколения. При каждом удобном случае ускорь бег времени, особенно когда всё тихо или разрешился значимый конфликт. Этот ход хорош для начала или конца встречи. Можно сместиться всего на пару дней или недель, но месяцы или сезоны обычно срабатывают лучше. В редких случаях ты в праве пропустить даже несколько лет, если это не повредит истории. Только убедись, что персонажи игроков не делают ничего важного, когда ты переводишь часы.

Что ещё следует делать

Вот ещё несколько хороших инструментов, которые пригодятся, когда ты примеришь на себя роль МЦ. Это не принципы и не ходы, а практические советы, которые помогут игре.

- задавай вопросы и используй ответы;
- рисуй карты;
- помни, что встреча — это не один вечер;
- не торопись.

Задавай вопросы и используй ответы: всё время задавай вопросы. Естественно, самый главный из них — тот, который ты задаёшь после каждого своего хода: «Что ты делаешь?». Но стоит спрашивать и о жизни персонажей, их личных вещах и чувствах. «Где ты берёшь еду?», «откуда ты взял эти сапоги?», «есть ли в твоём мече что-то особое?» Используй ответы, чтобы развернуть игру в новом направлении.

Главное в этом деле — дать игрокам понять, что ты не ставишь под сомнение их действия и не собираешься подложить им свинью, а просто хочешь обогатить игру. Задавай провокационные вопросы, когда это уместно. Помни, что персонажи игроков живут в этой местности как минимум несколько лет. У их есть надежды и планы на будущее, своё место в мире, опыт прошлых лет и перспективы. Узнай обо всём этом как можно подробнее.

Рисуй карты: это могут быть карты страны, усадьбы, дома или поля боя. Также рисуй карты-схемы взаимоотношений, на которых будут обозначены семейные узы, обиды, вражда, экономические операции и другие связи, соединяющие героев между собой, с миром и твоими персонажами.

Встреча — это не один вечер: когда ты собираешься с друзьями поиграть, и у вас достаточно времени, ничто не мешает вам устроить больше одной игровой встречи за вечер (утро, день или что угодно). Иногда у вас только пара часов, иногда — четыре, шесть, а то и больше. Совсем не обязательно проводить только одну игровую встречу в имеющееся время. Урежь одну встречу, устрой перерыв, если он нужен, и начни следующую. Помни про ходы, которые используются только в начале встречи!

Не торопись: относись к игре легко, не гони лошадей. Устрой перерыв, если кто-то в нём нуждается. Перед тем, как говорить, задумайся о последствиях и других вариантах развития событий. Прикинь, что произойдёт сразу после. Воспользуйся моментом, чтобы обогатить свой рассказ деталями, добавить миру ярких красок, описать что-нибудь, на что иначе никто бы не обратил внимания. Так или иначе, не торопись, дай игре и игрокам (включая себя) выдохнуть.

Что делать перед первой встречей

«Саги об исландцах» не требуют от МЦ долгих приготовлений. Если это твоя первая встреча, убедись, что ты полностью прочёл эту главу и, если есть возможность, главу для игроков. Постарайся запомнить свои ходы и получить ясное представление о буклетах персонажей. Если у тебя есть время, перечитай главу об Исландии и посмотри фильм, прочти роман или комикс с северными мотивами, а то и какую-нибудь из оригинальных саг.

Также необходимо:

- распечатать буклеты персонажей;
- распечатать буклет МЦ;

- раздобыть немного карандашей и бумаги для черновиков. Помни, тебе предстоит много рисовать!;
- раздобыть карандаши и кубики для игр, если только ты не знаешь наверняка, что у них есть собственные.

По моему мнению, лучший способ подготовиться к роли МЦ — это включить своё воображение, попытаться в деталях представить себе мир поселенцев и их повседневную жизнь. Подумай об их культуре, о земле, которую они населяют. Найди нужные слова и яркие образы, чтобы описать Исландию эпохи саг во время встречи. Сделай несколько заметок, но не решай ничего заранее. Помни, ты играешь, чтобы узнать, чем всё закончится.

Самое главное — не паникуй. Как только игра начнётся, тебе придётся поработать, но сама игра и остальные участники помогут тебе. Игра создаётся общими усилиями.

Что делать во время первой встречи

Первая встреча «Саг об исландцах» обычно немного отличается от остальных. Герои будут заняты в основном повседневностью и бытом: будут осознавать, кто они такие, где и как живут. Тебе необходимо создать картину мира, рассказать, как в нём идут дела. Объясни игрокам, что их задача — всего лишь создать себе персонажей согласно буклетам и сыграть их. Твоя же — немного шире и запутаннее, но ты с ней справишься.

Итак, когда вы усядетесь, представитесь друг другу и немного поговорите об игре, помогите игрокам выбрать буклеты и создать персонажей. Давай им советы и отвечай на вопросы.

Проследи, какие у персонажей складываются отношения, и прими их во внимание. Пусть твоим основным источником вдохновения станут герои. Их отношения и ходы — настоящий кладезь сюжетов и пикантных подробностей, так же как их снаряжение, внешность

и характеристики. Построй игру на том, что игроки привносят в неё, создавая персонажей.

Твой главный инструмент на время первой встречи — это вопросы, которые тебе предстоит постоянно задавать (и делать выводы из ответов). Дай миру обрести плоть и познакомиться с героями. Если ты хочешь сделать их жизненные обстоятельства достойными саги, ты постарайся узнать о них всё. Спроси у одного, откуда он взял этот меч, у второго — как он смотрит на кого-то из твоих персонажей, у третьего — что привело его в Исландию. Продолжай спрашивать, пока не натолкнёшься на интересный ответ.

Переключай своё внимание, позволь каждому игроку почувствовать себя «звездой сцены». Дай персонажам побыть вместе и поодиночке, чтобы посмотреть, на что каждый из них похож сам по себе и как они взаимодействует с другими.

Представь игрокам своих героев с именами и биографиями (если персонажам игроков они откуда-то известны). Веди заметки в буклете МЦ, поместив имена героев в центр. Вокруг записывай названия мест и имена твоих персонажей, связанных с этими местами. Сделай набросок карты территории. Рисуй генеалогические древа, прослеживая семейные отношения и наследственность героев. Отметь, какие отношения могут связывать твоих персонажей с персонажами игроков.

Сдвинь дело с мёртвой точки. Подталкивай героев к обстоятельствам, в которых им придётся использовать ходы. Если ты видишь, что они не контролируют ситуацию, тут же воспользуйся этим. От кого они зависят, кому обязаны, над кем или над чем у них нет власти?

Старайся избегать стабильности. Тебе не нужна игра, где все статусы и титулы розданы и установлены раз и навсегда. Тебе интересна динамичная, сложная ситуация, полная хрупких союзов, напряжённых отношений, препятствий и конфликтов.

Через какое-то время у тебя сложится чёткое представление о снаряжении персона-

жей, их статусе в обществе, их отношениях, и о том, что их волнует. Имея представление обо всём этом, ты сможешь довести встречу до естественного завершения или закончить её на напряжённом моменте. Если следующая встреча идёт сразу за предыдущей, устрой между ними короткий перерыв.

Если чувствуешь себя в силах, попробуй сразу, «с порога», огоршить персонажей игроков одной или несколькими проблемами. Откуда их взять? Слушай. Игроки дадут тебе достаточно материала для работы, создавая своих персонажей, выбирая роли, отношения, ходы. Подумай, что влияет на положение героев в мире, какие опасности или возможности сами напрашиваются. Вот тебе несколько примеров:

Выброшенный на берег кит может принадлежать тебе или роду, живущему поблизости, который собирается захватить бесценное морское сокровище. Сосед безжалостно третирует твоих слуг, но это человек, наделённый властью, которому ты должен денег, — что ты будешь с ним делать? Если сдвинуть с места валун, откроется короткий путь к хорошему пастбищу, но это может оскорбить духов, живущих у камня, — как ты поступишь? Кто-то ворует домашний скот и бродит по округе ночами, — что ты сделаешь? Соседи приходят к годи и просят его рассудить неоднозначное дело, — какое он примет решение? Ужасный шторм увлекает на дно лодку с главой рода, оставляя сотню неясных претензий на наследство, — чью сторону ты поддержишь? Болезнь вызвала падёж скота, — что ты сделаешь, чтобы помочь своему народу?

Это первая встреча, и в основном ты будешь наблюдать за созданием персонажей, задавать вопросы игрокам, делать заметки на полях и постараться быть в курсе всего, что происходит. Ещё раз — не волнуйся.

После первой встречи и далее

После первой встречи тебе следует выяснить, кто или что угрожает персонажам игро-

ков и тому, что у них есть (в самом широком смысле). В этом тебе помогут фронты и связанные с ними опасности — именно их тебе предстоит создавать и развивать в ходе подготовки к игре. Дальше я расскажу о них подробнее, равно как и о связанных с ними инструментах МЦ.

Игровой буклет МЦ

Твой оставшийся с предыдущей встречи буклет послужит основой для создания фронтов и опасностей. Давай посмотрим на него подробнее.

В центре должны быть написаны имена героев. По краю шестигранника ты увидишь имена северных божеств, которые символизируют различные устремления. Это и есть фронты. Они названы в честь скандинавских богов, но не образуют полного пантеона и не вполне точно отображают скандинавскую мифологию. Это не боги и не конкретные персонажи игры (хотя ты можешь их таковыми сделать). Их предназначение — вдохновлять и задавать тему игры. Это, по сути, движущие силы твоего мира.

В пространстве, разделяющем персонажей игроков и имена божеств, будут написаны названия мест и имена твоих персонажей. Это грядущие опасности.

Если фронты отвечают на вопросы «почему» и «как», то опасности воплощают конкретные события и действия. Когда в игре появляются опасности, они добавляют в твой арсенал специальные *церемониальные* ходы, связанные с фронтами.

В общем, фронты и опасности — весьма удобный инструмент для МЦ. Между встречами, когда у тебя есть время для наведения порядка, подумай, как они будут организованы.

Буклет фронтов

Шестиугольная область на главном буклете МЦ предназначена для заметок, которые делаются во время игры, тогда как буклеты фронтов используются, как правило, между встречами. Ты будешь заполнять его во время

подготовки, внося в него опасности. Как именно это делать, я расскажу чуть позже, а пока давай просто изучим его.

Каждый фронт — это набор тематически связанных с каким-либо божеством опасностей. Хорошо, если у тебя будет два-три действующих буклета фронтов в игре. Сверху есть место для того, чтобы написать там имя выбранного бога, а каждая из колонок представляет собой одну из конкретных опасностей со своими действующими лицами, шкалой времени, специальными ходами и ставками.

Шкала времени

Шкала времени нужна, чтобы следить за ходом времени и напоминать тебе о том, что ничто не вечно. Она может быть выполнена в любом масштабе, но обычно делится на дни, недели, месяцы или сезоны. Когда ты будешь рисовать шкалу времени для фронта, выбери масштаб и подумай, что случится при наступлении следующей фазы, если персонажи игроков не найдут способ справиться с опасностью. Запиши это, чтобы не забыть, и затем воплоти в игре, если только положение дел не изменится или не вмешаются персонажи игроков.

Шкала времени — это одновременно рассказ о том, что происходит, и о том, что ещё случится. Когда приходит нужный момент, позволь задуманному свершиться и зачеркни то, что уже неактуально. Шкалы времени обычно отражают события, на которые персонажи не могут повлиять и напрямую не контролируют, если только не поставят себе целью вмешаться. Вот некоторые примеры временных шкал:

Могущественный недруг:

- Осень — конунг узнаёт об убийстве своего племянника;
- Зима — конунг созывает своих верных хускарлов;
- Весна — известие о вооружённой экспедиции достигает берегов Исландии;
- Лето — люди конунга атакуют.

Гноющаяся рана:

- День 1 — в рану попадает зараза, и она начинает опухать;
- День 2 — рана наполняется гноем и источает зловоние;
- День 3 — гной обильно течёт из раны, коленность спасти не удастся;
- День 4 — смерть становится неизбежной.

Особые ходы

Иногда ты будешь сталкиваться с тем, что уже существующие ходы и другие инструменты в твоём распоряжении не вполне отвечают твоим планам. Опасности в виде персонажей МЦ или мест потребуют особых ходов, когда герои начнут с ними взаимодействовать. Просто следуй общей схеме, изложенной в разделе «Структура ходов» в первой главе. Как говорит Винсент, автор «Постапокалипсиса»: «Когда персонаж делает [что-то], брось [что-то]. При результате 10+ [впиши нужное]. При результате 7–9 [впиши нужное]. При промахе [впиши нужное]». Результат 10 и больше — это успех, 6 и меньше — промах, а 7–9 — это совмещение того и другого. Конечно, не все ходы так работают. Некоторые не требуют проверки, другие дают отсрочку, но базовая схема в большинстве случаев послужит тебе верой и правдой.

Вот несколько примеров особых ходов:

Когда ты сдвигаешь камень эльфов со своих полей, испытай судьбу. При результате 10 и больше эльфы найдут себе новый дом и оставят тебя в покое, при результате 7–9 они уйдут, но сперва вволю поиграют с твоими инструментами, семьёй и домашним скотом. При промахе духи места возьмутся за тебя так, что мало не покажется.

Когда гостишь в доме Болли, примени опыт. При результате 10 и больше ты не попадаешься на его насмешки и провокации, при результате 7–9 он задевает

тебя за живое и обретает **узы** с тобой. При промахе считай, что ты у него в кармане. Он образует с тобой тройные **узы**.

Когда **съедаешь отравленное мясо, отдай дань молодости**. При результате 10 и больше тебя вывернет наизнанку и ты будешь в порядке, при результате 7–9 тебе нанесён **тяжёлый урон**, но ты получаешь +1 к результату следующего броска кубиков. При промахе тебе нанесён **тяжёлый урон** и ты получаешь –2 к результату следующего броска кубиков.

Когда ты **соблазняешь Олафа, примени опыт** вместо того, чтобы **отдать дань молодости**. Он любит женщин с острым язычком.

Ставки

Ставки — это глобальные вопросы о судьбах персонажей МЦ, которые ты предпочитаешь не решать. Это способ не выносить окончательный приговор; передать бразды правления; оставить себе простор для догадок; играть, чтобы увидеть, что случится. Чтобы сформулировать вопрос, тебе нужно временно забыть о твоём праве решать, что произойдёт. Пусть ответ на него появится сам по себе во время игры в действиях игроков или в сюжете.

Запиши несколько вопросов о судьбах персонажей МЦ. Делать ставки следует на серьёзные, необратимые вещи, на то, что явно меняет жизни людей. Как только ответы найдены, положение дел должно кардинальным образом измениться.

Примеры:

- Сдержит ли Олаф слово, данное Снорри, несмотря ни на что?
- Продолжит ли Вигдис любить Болли, когда узнает о его прошлом?
- Станет ли Тора следовать за слугой Белого Иисуса?
- Кто получит наследство Унн?

Создание фронтов

Фронты помогут тебе подготовиться к игре, объединяя вещи, людей и места по темам и нацеливая их на персонажей игроков. Чтобы создать фронт, для начала обратись к игровому буклету, оставшемуся от первой встречи, и выбери двух или трёх богов, которые тебе больше всего интересны. Определи, какие опасности связаны с их влиянием. Каждый бог «проявляет» себя через свои опасности, делая ходы с их помощью. Это может быть цепь взаимосвязанных событий, например. Или группа людей, связанных одной целью.

Каждому богу дано несколько ходов, присущих местам и людям, находящимся под их влиянием. Однако ходы богов — это не столько прямые сюжетные действия, сколько метаходы, которые подскажут тебе, что делать с опасностью, соответствующей определённому фронту.

Ниже идёт список богов и их ходов.

Один:

- вызывает невероятное честолюбие;
- разрушает гендерные роли;
- раскрывает секреты, находит скрытое.

Невероятное честолюбие означает, что персонаж МЦ выбирает для себя высокую цель, невзирая на цену, которую ему придётся заплатить. Этот персонаж выйдет за пределы своей социальной роли и за пределы досягаемости героев. Какой будет цена и кто её заплатит?

Разрушение гендерных ролей означает, что персонаж МЦ, относящийся к этому фронту, ведёт себя непривычным или запретным образом. Женщины берутся за оружие, мужчины практикуют магию, девушки не выходят замуж, мальчики отказываются работать в полях и вместо этого делают милые безделушки, викинги не отправляются в набег, женщинами овладевает жажда крови.

Раскрытие секретов и нахождение скрытого значит, что опасные, вызывающие стыд и неудобство, разрушительные, могущественные или ценные вещи теперь у всех на виду. Ложь

раскрыта, тайны разгаданы, древние сокровища найдены, слабости и провалы выставлены на всеобщее обозрение, новые знания получены, уроки выучены, новые истины восторжествовали над старыми.

Тор:

- демонстрирует слепое упрямство;
- собирает грозовые тучи;
- разрывает в клочья.

Демонстрировать слепое упрямство — значит упорно отказываться приспособиться к ситуации или отступить, когда это было бы разумно. Несговорчивый человек рвётся вперёд, продолжает снова и снова повторять старые ошибки или цепляется за своё опрометчивое решение. И это оборачивается ужасными последствиями для него и других.

Собирать грозовые тучи — означает обострять ситуацию (оскорбления брошены, нежелательные действия совершены), делая её темнее, запутаннее, опаснее. Обиды и мысли о мести пускают корни в сердцах людей, и гром уже отчётливо слышен. Прозы могут быть настоящими, а не только метафорическими.

Разорвать в клочья — это ничем не сдерживаемая агрессия и жажда разрушения. Это чувства, которые неизбежно возникают после серьёзного разлада в отношениях. Корабль может разбиться о подводные камни, дом пошатнётся от землетрясения, а дружба или союз пойдёт на дно из-за небрежно брошенных слов, нарушенного обещания или преданного доверия.

Фрейя:

- высказывает безрассудное вожеление;
- похищает;
- предлагает бесценные подарки.

Безрассудное вожеление означает, что кто-то безнадёжно и эгоистично алкает кого-то или что-то, не принимая во внимание интересы других. Он будет преследовать этого человека или вещь со всепоглощающей страстью, нарушая правила и кодекс поведения, и эта страсть

с лёгкостью превратится в ненависть, если будет отвергнута.

Похищать можно физически, либо же человек теряет себя сам, уходя в задумчивость, отнекаясь от своих обязанностей или отправляясь в странствие на поиски чего-либо. Как бы то ни было, его больше нет с нами.

Бесценные подарки — это возможность получить что-то очень дорогое. Однако дорогих вещей жаждут многие, что порождает соперничество и конфликты. Другими словами, не бывает так, чтобы бесценные подарки действительно не имели цены.

Локи:

- демонстрирует зависть и недовольство;
- хитрит и лжёт;
- подрывает устои.

Зависть и недовольство демонстрирует тот, кто чувствует себя исключённым из круга, отрезанным от других. Он ощущает, что ему не хватает внимания или что он несправедливо отвергнут окружающими. Возможно, это даже правда. В любом случае, зависть и недовольство — скользкая лестница, ведущая к злобе и попыткам отомстить за мнимые или реальные обиды.

Хитрить и лгать — значит скрывать свои цели и мотивы, уклоняться от прямого действия, говорить неправду или полуправду, напускать туман и всячески избегать прямооты. Лживый человек будет стараться получить желаемое, манипулируя другими, создавая союзы у них за спиной и действуя втайне. Он из осторожности старается не ввязываться в честную драку, предпочитая бить в спину и выбирать противника слабее себя.

Подрыв устоев означает, что чей-то храм веры или доверие внезапно оказывается построенным на песке. То, что ты считал правдой, оказывается ложью, а то, в чём ты был уверен, внезапно оборачивается против тебя. Как и всё остальное, подрыв устоев может быть не только метафорой, но и реальным событием. Землетрясения были не редкими явлениями в Исландии.

Хель

- демонстрирует скупость и голод;
- насылает болезни и обращает всё в тлен;
- заставляет поверить в безрадостную судьбу.

Голод и жадность — это две стороны монеты. Голод — это постоянная опасность и зачистую суровая реальность для поселенцев, так как каменистая земля приносит скудные урожаи. Скупость, с другой стороны, — это желание быть всецело готовым к голодным временам, стремление копить и беречь для себя одного, часто иррациональное и непродуктивное (но главным образом, антиобщественное).

Когда распространяются болезни и всё обращается в тлен, жизнь становится короче, а установленный порядок — хрупким. Люди и скот заболевают, дерево рассыпается в труху, оружие ржавеет, паруса рвутся. Распространяется чума, гноятся раны, ломаются инструменты. Всё идёт к упадку.

Безрадостная судьба означает, что иногда (лишь иногда) не видно конца ночи, нет правильного решения или счастливого избавления, и остаётся только сдаться или совершить что-нибудь трагическое и бессмысленное. Что-то хорошее должно закончиться по воле рока, по исторической необходимости или из-за людских слабостей.

Фрейр:

- вызывает королевское высокомерие
- обещает
- возвеличивает и отличает

Выказывать королевское высокомерие — значит считать себя выше всех остальных, воображать себя избранным богами по воле случая или из-за превосходства над другими. Когда персонаж убеждает себя в этом, он начинает считать, что все вокруг должны склониться перед его волей и что он имеет право обладать всем, чем только захочет. А если кто-то не согласен, то он ошибается.

Обещать — значит убеждать в том, что какие-то действия сегодня могут принести вы-

году завтра, например, посев зерна, денежная ссуда, клятва верности, брачный обет. Это сделки с прицелом на будущее. Если совершишь то, получишь это. Обещаю. Но, разумеется, будущее так неопределённо.

Возвеличить и отличить — значит вознести кого-то над остальными. Обычно это совершается при помощи третьей силы. Например, конунг может сделать кого-то своей правой рукой или ребёнок становится любимцем среди остальных, или раб — членом семьи, а скальда чествуют как лучшего поэта страны. Конечно, такое положение сваливает на плечи человека груз проблем. Ему приходится справляться с новыми обязанностями, идти по тонкому льду, разговаривая со своими благодетелями, избегать зависти и ревности со стороны прежних соратников, подавлять в себе высокомерие и т. д.

Опасности

Когда выберешь два или три фронта, тебе нужно будет связать с ними соответствующие опасности. Посмотри на имена персонажей МЦ и названия мест, которые ты записал, — что из этого подходит? Иногда ты будешь понимать это с запозданием, только после встречи обнаруживая, что кто-то находился под влиянием Одина. Порой это станет подспорьем при создании персонажей (прорабатывая персонажа, ты принимаешь во внимание то, к какому фронту он принадлежит). Каждая опасность попадает в одну из пяти категорий, которые будут детально описаны ниже.

Выбери две-три опасности для каждого фронта. Некая личность и его союзники или последователи. Местность и люди, которые там живут. Участки тонкого мира, населённые духами. Это всё хорошие комбинации. После того, как ты выберешь опасности, определишь их категории и свяжешь с фронтами, у тебя окажется от 4 до 9 опасностей с прописанной темой, ставками, шкалой Времени и, возможно, особыми ходами. Полагайся на эту информацию во время следующей встречи.

Или же, если ты чувствуешь себя уверенно, просто импровизируй. Перечитай фронты и опасности на несколько раз, пока не запомнишь, а потом просто плыви по течению и строй сюжет по ходу игры.

Ходы опасностей

Ниже ты найдёшь категории опасностей и связанные с ними ходы. Ты можешь использовать эти ходы как дополнение к базовым **церемониальным** ходам и ходам фронтов, когда будешь принимать участие в общей беседе.

Суша и море:

- стоят на пути;
- уводят в сторону;
- ловят в капкан;
- не приносят плодов;
- порождают что-то;
- что-то пожирают.

Природные явления, погода, камни, леса, водные потоки, грозы, фьорды, туман — всё это входит в категорию «суша и море». Они стоят на пути, когда мешают пройти, ухудшают видимость и просто раздражают, не считаясь с нуждами людей. Они уводят в сторону, когда ты теряешься или забредаешь не туда, вынуждая выбрать более долгую дорогу. Они ловят тебя в капкан, когда удерживают тебя, не давая сдвинуться с места, — будь то поваленное грозой дерево, придавившее тебе ногу, или сильное течение реки, несущее тебя на камни. Они не приносят плодов, когда слишком велики, тяжелы или, напротив, малы и тонки, когда их трудно сдвинуть с места, расколоть, порубить или понять, они не подчиняются приказам человека. Они порождают что-то, поднимая его из глубин, — например, когда обвал открывает старый скелет или прибой приносит на берег тело кита. Они пожирают что-то, когда волны проглатывают тонущего человека, мороз губит посевы или овца не возвращается с пастбищ.

Мужчины и женщины, наделённые властью:

- посылают гонца;
- предъявляют требования;
- переманивают на свою сторону;
- демонстрируют силу;
- проявляют снисхождение при наказании;
- отправляются в военный поход.

Мужчины и женщины, наделённые властью, — это короли и королевые иных стран, их двор, епископы, гоði и другие, считающие себя особенными и воспитанными в духе превосходства над другими. Они посылают гонцов, когда хотят быть признанными или донести до других свою волю. Они предъявляют требования, демонстрируя свои права, требуя рабов, денег, поэзии или других даров. Они переманивают на свою сторону, показывая, как выгодно иметь могущественного союзника. Они демонстрируют силу, когда люди игнорируют их или не подчиняются им, а также когда желают впечатлить кого-то бесценными дарами, доблестью или воинской мощью. Они проявляют снисхождение при наказании, когда хотят не только отомстить за оскорбление, но и унизить обидчика и заставить дважды склониться перед ними. Они отправляются в военный поход всегда, когда победа кажется неизбежной или их высокомерие слишком велико.

Соседи и домочадцы:

- действуют сообща;
- угасают и оставляют;
- растут и процветают;
- спорят из-за собственности;
- стремятся отомстить;
- отправляются на тинг.

Все исландские обыватели либо чьи-то соседи, либо чьи-то домочадцы. Они действуют сообща, когда спланиваются, соглашаются друг с другом, дают понять, что каждый член семьи — это часть целого, — и семья никого не даст в обиду. Они угасают, когда их настигает

злой рок или подкрадывается старость, оставляя после себя пустые земли, бездомных детей, обременённых долгами супругов и незаконченные дела. Они растут и процветают, когда число членов семьи, их известность и состояние увеличиваются, и, по мере того, как идёт время, они начинают желать большего. Они спорят из-за собственности, основываясь на правах наследования, неясных границах, неверно установленных пограничных камнях, — в любом случае, они считают, что эта земля или вещь должна принадлежать им, а не тебе. Они стремятся отомстить, когда с ними или их близкими поступили несправедливо, и они ни за что не позволяют делу забыться, если только не хотят подать месть холодной. Они отправляются на тинг, когда они слишком хитры, воспитаны или бедны, чтобы решать проблемы иначе, утверждая, что был совершён тот или иной проступок, и требуя взыскать деньги с обидчика.

Изгои и люди вне закона:

- действуют втайне;
- переезжают;
- провоцируют и вызывают на поединок;
- крадут или похищают;
- поступают бесчестно;
- приносят несчастья.

Изгнанники и люди, спасающиеся бегством, часто прибывают в Исландию, и не все, кого объявляют вне закона здесь, соглашаются уходить. Они действуют втайне, когда не раскрывают своего истинного лица и прячутся в убежищах, делая свои ходы, когда никто на них не смотрит. Они переезжают, когда больше не могут оставаться в своём прежнем доме, влача за собой хвост из бед и неурядиц. Они провоцируют и вызывают на поединки — метафорические и настоящие; их жизненная позиция бросает вызов установленному порядку, а поединки часто приносят им выгоду. Они крадут

людей и вещи, когда не видят другого способа обрести желаемое или когда они жаждут того, чего не могут иметь. Они поступают бесчестно, готовые упасть на самое дно, потому что у них нет чести, они отрезаны от общества, для которого она что-то значит. Они приносят несчастья, потому что они проклятые, злоязычные ублюдки, запятнанные кровью, — одни заложники судьбы, другие просто слишком чёрствы, чтобы переживать по этому поводу.

Норны и духи:

- посылают сны и знамения;
- обличают зло, совершённое в прошлом;
- являют пророчества;
- неотступно преследуют;
- подшучивают и проказничают;
- предлагают сделки.

Норны и духи находятся за пределами видимого мира и вмешиваются в дела людей, когда им вздумается, по эгоистичным или недоступным для понимания смертных причинам. Они посылают людям сны и знамения, когда хотят что-то до них донести — обычно, своё недовольство или дружеское предостережение о будущем. Они обличают зло, совершённое в прошлом, чтобы показать, что у всех действий есть последствия, или продемонстрировать, как переплетаются нити судьбы на протяжении лет и поколений. Они являют пророчества, когда посылают видение о будущем, как правило, трагичном. Они неотступно преследуют, пробуя таинственные голоса, призраков и мертвецов — свидетелей драматических и жутких событий, которые некогда произошли. Они подшучивают и проказничают, по их воле случаются странные и необъяснимые вещи, которые спутывают людям карты и срывают планы. Они предлагают сделки, когда намекают на то, что могут уйти и прекратить мешать людям, если те будут поступать определённым образом.

Жил человек по имени Мёрд, по прозвищу Скрипица. Он был сын Сигвата Рыжего. Двор его стоял на Равнине Кривой Реки. Это был богатый и знатный человек, охотно помогавший в тяжбах. Он так знал законы, что решения, принятые без него, казались незаконными. У него была единственная дочь по имени Унн. Это была красивая девушка, учтивая и хорошего нрава. Она слыла лучшей невестой на Равнине Кривой Реки.

Теперь сага переходит к людям из Долин Широкого Фьорда. Там жил человек по имени Хёскульд. Он был сын Колля из Долин. Его мать звали Торгерд. Она была дочь Торстейна Рыжего, сына Олава Белого, внука Ингьяльда, правнука Хельги. Ингьяльд был сыном Торы, дочери Сигурда Змей в Глазу, сына Рагнара Кожаные Штаны. Матерью Торстейна Рыжего была Ауд Мудрая, дочь Кетиля Плосконосого, сына Бьёрна Бычья Кость. Хёскульд жил в Хёскульдовом Дворе, в Лососьей Долине. У Хёскульда был брат по имени Хрут. Его двор назывался Хрутов Двор. Хрут и Хёскульд были единоутробные братья. Отцом Хрута был Херьольв. Хрут был красивый, рослый и сильный человек, искусный в бою, спокойный, очень умный, беспощадный к врагам и хороший помощник в любом большом деле.

Случилось как-то, что у Хёскульда были гости и среди них брат его Хрут. Он сидел рядом с ним. У Хёскульда была дочь по имени Халльгерд. Она играла с другими девочками на полу. Это была красивая и стройная девочка, волосы у неё блестели, как шёлк, и были длинные, до пояса. Хёскульд подозревал её.

— Подойди-ка сюда, — сказал он.

Она тотчас же подошла. Взяв за подбородок, он поцеловал и отпустил её. Затем Хёскульд спросил Хрута:

— Нравится тебе эта девочка? Красивая, правда?

Хрут промолчал, и Хёскульд повторил вопрос. Тогда Хрут сказал:

— Слов нет, девочка хороша, и немало народу пострадает из-за её красоты. Не понимаю, однако, в кого она уродилась с такими воровскими глазами.

Хёскульд рассердился, и какое-то время братья не разговаривали друг с другом.

У Халльгерд были братья — Торлейк, отец Болли, Олав, отец Кьяртана, и Бард.

— Сага о Ньяле

Скаллаgrim стал осматривать местность. От гор до моря тянулись бескрайние болота и обширные леса. На побережье было немало тюленых лежбищ, а в реках много рыбы. [...] Весной Скаллаgrim [...] поставил там двор и назвал его Борг (Городище).

— Сага об Эгиле

ИСЛАНДИЯ



Сейчас...

...900 г.н. э. Первые поселенцы из Скандинавии прибыли около четверти века назад. Старейшие люди поселений до сих пор помнят, как это случилось.

Король с востока

Король Харальд Прекрасноволосый развязал кровавую войну на континенте, стремясь подчинить себе всю Норвегию. И эта война стала основной движущей силой для колонизации Исландии. Сюда бежали изгнанники и преступники, лишившиеся земель дворяне и политические диссиденты, а также простые земледельцы, ищущие лучшей жизни на новой мирной земле.

Народ

До прибытия поселенцев Исландия пустовала. Впервые её открыли ирландские монахи, искавшие уединения, но решившие там не оставаться. Большинство её нынешних жителей прибыло прямо из Норвегии, многие вернулись из рейдов и набегов на Британские острова. Скандинавы привезли с собой семьи и рабов (в основном гэльского происхождения), и теперь население насчитывает несколько тысяч душ. Всех их объединяет презрение к централизованной власти, которое и погнало их прочь от прежней родины. У них нет королей,

только свод законов — и тот в зачаточном состоянии. Во главу угла они ставят честь и традицию, согласно которой и строят свою жизнь. Исландия — это социальный и географический фронт, граница между обитаемым миром и неизведанными ледяными пустошами.

Люди рассеяны на огромной пустынной территории. Нет ни деревень, ни городов, и в ближайшие несколько веков их не будет. Основной вид поселений — семейные дома и подворья, семья же определяет жизненный уклад и личностные качества людей. За исключением рабов все исландцы — свободные мужчины и женщины, земледельцы, мастеровые и воины, которые поселились на этой земле, чтобы жить, как им хочется, не подчиняясь никаким правителям.

Земля

Большая часть Исландии — это скалистая и бесплодная арктическая земля: валуны, поросшие лишайником; живописные долины; горы; ледники; вулканы; озёра и водопады. Там где нет ледников и земля не скрыта полями застывшей лавы, растут мох и трава, берёзы и кустарники. Исландцы вырубают много деревьев, так как им нужно место для пастбищ и дрова для обогрева жилищ. Деревья здесь кривые и низкорослые, так что лес, пригодный для строительства домов и кораблей, приходится привозить с континента.

В целом, условия для жизни весьма и весьма тяжёлые.

Флора и фауна

Море богато рыбой, а берега дают приют множеству птиц. В глубине страны песцы охотятся на кроликов и грызунов. Здесь нет крупных зверей и рептилий. Время от времени приплывающие по морю с севера льдины приносят с собой белых медведей, порой киты выбрасываются на берег; последние — это бесценный источник пищи, китового жира и кости. Поселенцы привезли с собой домашний скот (овец, коз и коров), а также лошадей и собак.

Гудрун сказала:

— Легко Кьяртану поступать так дерзко, как ему нравится, раз он знает по опыту, что может позволить себе всё, что хочет, и никто не осмелится метнуть в него копьё.

*— Сага о людях
из Лососьей долины*

Дома

Люди живут в длинных домах, построенных в основном из камня и дёрна. Обычный дом имеет общую комнату около 6 метров в ширину и 20 в длину, хотя встречаются постройки и вдвое большего размера. В доме нет окон, только двери с обоих торцов и дымовые отверстия в крыше. Крыша держится на деревянных столбах, вдоль стен тянутся столы и лавки для еды и работ. Отправляясь ко сну, люди накрывают лавки соломой и звериными шкурами. В центре дома находится длинный очаг — источник тепла и света и место для приготовления пищи. Щиты, оружие, инструменты и украшения развешаны по стенам, остальные ценности спрятаны в сундуках. Весьма редко присутствует другая мебель. В некоторых домах части общей комнаты отгорожены, выполняя роль склада провизии или загона для скота, или же для этих целей отводятся небольшие отдельные постройки.

Еда

Люди едят дважды в день: утром и в конце дня. Их рацион состоит, главным образом, из молочных продуктов, рыбы и мяса, дополненных злаками (ячменём, овсом и рожью) и овощами (морковью, пастернаком, репой). Выращивать овощи в Исландии очень трудно.

На берегу можно найти птичьи яйца и съедобные водоросли. Выбросившийся на бе-

рег или добытый моряками кит некоторое время кормит целый род. Фрукты весьма ценятся, но большую часть их приходится везти с континента. Поселенцы могут собирать дикie ягоды и съедобные растения и запасать их на зиму. Люди пьют воду, молоко, мёд и эль. Исландский эль некрепкий и мутный и часто имеет сладковатый привкус трав. Во время трапез используют деревянные миски, кружки и рога для питья.

Одежда и уход за собой

Большая часть одежды делается из местной шерсти (всю прочую одежду нужно привозить с большой земли). Мужчины носят свободные туники и штаны, обмотанные тканью от стопы до колена. Женщины — длинные носки и шерстяные платья, поверх которых надевают фартукообразную юбку. И те, и другие надевают льняные нижние рубахи. Одежда удерживается с помощью поясов, фибул или ремней и нескольких узорных пуговиц. Большую часть времени поселенцы носят кожаные ботинки или более высокие и прочные зимние сапоги, если могут их себе позволить. Плащи, шарфы, варежки, капюшоны и шапки помогают сохранять тепло. Мелкие вещи хранят в мешочках или карманах фартуков, иногда подвешивают на ремнях или носят на верёвочках на шее. Поселенцы содержат себя в чистоте, используя для этого гребешки, ухочистки и другие гигиенические принадлежности. Они моются внутри дома или в горячих источниках. Мужчины коротко стригут волосы или отращают их до плеч. Борода считается знаком мужской чести.

Инструменты и оружие

Скандинавы используют множество различных инструментов от простых молотков, топоров и пил до расчёсок, ножниц и специального оборудования для судостроительства. Для обработки земли используются сохи и мотыги, для работ по дереву — свёрла и зубила. Балки и деревянные детали мебели чаще

Он вошёл в дом и подошёл к тому человеку, который был у Скаллагрима надзирателем над работами и казначеем и которого тот очень любил. Эгил нанёс ему смертельную рану, а затем пошёл и сел на своё место.

— Сага об Эгиле

скрепляются деревянными кольшками или прорезными шипами, чем металлическими гвоздями. Огонь добывают трением или с помощью кремня. Поселенцы прекрасно умеют работать с металлом, хотя хорошую рудную жилу найти крайне трудно.

Почти у каждого есть нож; многие мужчины носят с собой так называемый сакс — заточенный с одной стороны нож длиной от 7,5 до 75 см. Известны два вида саксов: короткие, длиной до 35 см, и длинные, длиной от 50 до 75 см. Длинный напоминает по форме мече и одинаково хорошо врубается в и дерево, и в плоть. Самое распространённое оружие — это копьё и топор; луки и похожие на глефы этгиры значительно более редки. Обычные топоры не менее полезны на в хозяйстве, чем на поле боя, но метательные топоры-франциски или огромные двуручные скандинавские секиры служат исключительно для раскалывания черепов.

Ковка меча — это трудоёмкий процесс, требующий много времени и хорошего металла, поэтому мечи очень ценятся, служат знаком отличия и подчёркивают престиж их обладателя. Один меч равен по стоимости шестнадцати коровам. Как правило, воин в одной руке держит меч, а в другой — щит или сакс. Нанося удар по противнику, старается не попадать по лезвию вражеского меча. Хотя исландское оружие отличается высоким качеством ков-

ки (по меркам раннего средневековья), при ударе стали о сталь клинок может сломаться.

Защитой в бою служат слои кожи и ткани. Воители носят кольчужные рубахи или пластинчатые доспехи. Шлемы снабжены наносником, а иногда и защитой для глаз, полностью скрывающей верхнюю часть лица. У шлемов нет рогов. Круглые щиты окованы железом и закрывают тело воителя от плеч до колен.

Медицина

Скандинавская медицина проста и пряма, как копьё. Раны промывают тёплой водой, обрабатывают травяными мазями и перевязывают. Сломанные кости вправляют и накладывают лубок. Владеющие искусством врачевания знают много различных трав, которые облегчают боль и исцеляют болезни. В крайних случаях люди могут прибегать к заклинаниям и талисманам или молить богов о помощи, но обычно никто не смеет перечить судьбе, если кажется, что она уже решена.

Путешествия и средства передвижения

Большинство людей путешествует пешком или верхом на пони, зимой также в ходу деревянные лыжи или костяные коньки. Повозки или сани редки, но полезны. Лошади быстрее людей преодолевают короткие расстояния, на более длинных дистанциях они движутся примерно с одной скоростью (хотя ехать, конечно, приятнее). Для рыбалки или охоты на воде используются маленькие лодки. Драккары — это длинные военные суда для плавания по мелководью, которые могут подниматься вверх по рекам или использоваться для высадки на берег, тогда как кнарры — торговые суда — шире драккаров и с большей осадкой.

Вера и судьба

Скандинавы верят, что время смерти человека определяется в момент его рождения тре-

Храфнкель занял всю долину и стал раздавать земли другим людям, но, желая над ними главенствовать, он объявил себя их годи.

*— Сага о Храфнкеле
годи Фрейра*

мя сёстрами Норнами, ведающими судьбами людей. Это делает скандинавов фаталистами и прагматиками до мозга костей: даже боги не могут избежать предначертанного им будущего. Идизы или фюльгья — духи, олицетворяющие судьбу человека, выступают как хранители дома или рода. Если человек достойно погибает в бою, он получает право войти в Вальгаллу и пировать с богами, а все остальные попадают в тоскливое серое место, называемое Хель. Неспokoйные мертвецы могут возвращаться в виде призраков-драугров, чтобы тревожить живых. Драугры обычно сохраняют человеческое тело.

На прорицание и магию (сейдр) смотрят как на прерогативу женщин, которые зовутся *сейдконами* (волшебницами, колдуньями) или

*Унн Мудрая была в Ката-
несе, когда её сын Торстейн
погиб. И когда она узна-
ла, что Торстейн погиб, а её
отец был уже мёртв, то она
решила, что ей уже не удаст-
ся возвыситься в этой стра-
не. Она тайно приказала
построить в лесу корабль.
И когда корабль был готов,
она снарядила его и взяла
с собой много добра. [...] Её
путешествие было благопо-
лучно, и её корабль достиг
южного берега у Викрарскей-
да. Там её корабль разбился
в щепы. Но спаслись все люди
и всё имущество.*

— Сага о людях
из Лососьей долины

вёльвами (провидицами). Магия считается не мужским занятием и вряд ли есть большее оскорбление для мужчины, кроме как считать-ся эрги — «мужем женовидным».

Скандинавы рассказывают тысячи историй об удивительных существах, живущих в скрытых уголках мира или за его пределами, — о йотунах, троллях, двергах, альвах и ходячих мертвецах, — но не обязательно в них верят. А вот духи земли и тайный народец — эльфоподобные хранители мест, которые живут в водопадах, горах, рощах и на возвышенностях — волне реальны. Хорошие отношения с духами — основа процветания, особенно когда речь идёт о земледелии и использовании природных ресурсов.

Хотя в Исландии нет полноценного религиозного культа, и служение богам имеет личную, прагматическую и практическую природу, скандинавы во многом полагаются на своих старых богов. Их любимец — громовержец Тор, который управляет погодой и потому имеет первостепенное значение и для земледельцев, и для мореплавателей. Один-Всеотец, мудрый правитель богов, стоит на втором месте; он встречает павших воителей в залах Вальгаллы. Фрейр и Фрейя — покровители плодородия, земледелия, домашнего скота и посевов также весьма почитаемы. Хель — это холодное и устрашающее воплощение подземного мира, а Локи, оборотень с кровью йотуна, — одновременно добродушный шутник и озлобленный интриган.

В этот исторический период христианство внушает недоверие и считается мерзостью. Вожди-жрецы, называемые годар (в единственном числе — годи), следят за соблюдением клятв, совершают брачные и похоронные обряды, руководят сезонными празднествами. Блот (обряд жертвоприношения) по традиции отправляется дважды в год — перед зимой, в день зимнего солнцестояния, и по окончании зимы — и заключается в ритуальном вкушении мяса и хмельного мёда или пива.

Письменность

Скандинавы используют руническое письмо или футарк (названный так по первым шести рунам), чтобы сохранять воспоминания о людях и событиях, записывать проклятья или благословения, давать имена местам и вещам. Большинство людей не умеет писать, но может читать надписи или некоторые слова.

Надписи обычно вырезают на каменных монолитах, на деревянных шестах или столбах, над входами или на оружии. Это делается в религиозных или магических целях. Два основных использования — это мемориальные камни в честь великих людей или, напротив, нитшесты — шесты проклятья, воздвигнутые, чтобы заклеить кого-то или вызвать на поединок.

Времяпровождение

Люди любят игры и соревнования. Они устраивают гонки на лошадях по льду, состязания по плаванию, поэзии или выпивке. Они заставляют лошадей драться друг с другом, как в других странах — бойцовых петухов. Они играют в мяч и меряются силой. Дети забавляются с деревянными игрушками, в том числе — с деревянными мечами — и много времени проводят, играя «в воинов» или «рыбаков». Когда люди собираются в доме, они рассказывают друг другу истории, играют на флейтах и лирах, поют.

Умение играть в настольные игры ценится как благородное искусство. Лучше всего известны тавлеи (игра, отдалённо похожая на шахматы), но есть и похожая местная игра хнефатафл на доске, так же напоминающей шахматную. Здесь цель игрока — защитить фигурку короля от нападения.

Пол и культура

К мужчинам и женщинам в Исландии относятся с одинаковым почтением, но их роли в обществе жёстко закреплены. Матери и отцы передают свои навыки детям соот-

ветствующего пола с самого раннего детства. Иногда женщина может управлять хозяйством или отправляться на поле боя, а мужчина — практиковать сейдр т.е. магию. Однако если женщина без проблем принимает на себя чужие обязанности, то для мужчины такой поступок считается позорным. Мужчина, который исполняет пассивную или подчинённую роль в (гомосексуальных) отношениях, считается аргром (женоподобным; то же, что «эрги»), что неприемлемо в скандинавском обществе.

Исландец, лишённый чести, — почти не человек, поэтому большинство мужчин будет яростно защищать свой статус и репутацию, свой образ в глазах окружающих. Быть почтенным и уважаемым для мужчины значит быть смелым, действовать по обычаю, уважать старших и гостей дома, следовать этикету, а также (и пожалуй, в первую очередь) держать своё слово. Женщин заботит не столько личная честь, сколько честь семьи — так как проступок одного человека может навлечь позор на весь род, они всеми силами стараются такого не допустить.

Физические оскорбления, насмешливые клички или хитрые и тонкие интриги, имеющие целью опозорить, обычно воспринимаются очень серьёзно. Клятвы и проклятья тоже больше, чем просто слова: они могут ранить, подобно мечу, или связать прочными узами, как цепи. Если человек был оскорблён или ложно обвинён, честь велит ему вызвать противника на поединок или потребовать возмещения ущерба. Так как подобные конфликты, как правило, кончались смертью, кровная месть может тянуться на протяжении поколений.

Закон

Закон в Исландии ещё не сложился до конца, и нет тех, кто принудительно заставляет ему следовать. Поведение людей определяют традиции гостеприимства и кодекс чести. Человека могут превратить в изгоя, исклю-

чив его из общества, и даже убить, так как он не защищён законом. Споры и другие судебные дела рассматриваются на тинге или в народном собрании.

Торговля и грабёж

Скандинавы годами грабили Англию, Шотландию, Ирландию и Францию и имели хорошо налаженные торговые связи по всей Европе, добираясь даже до Византии. Исландцы унаследовали часть торговых и разбойных традиций своей прародины. Их остров не так богат, чтобы экспортировать свои товары на континент, но местные занимаются торговлей рыбой, животным жиром и кожами, шерстью, серой и соколами. Торговцы могут привозить металл, одежду, рабов, пищу и предметы роскоши из самых далёких и экзотических мест, иногда появляются купцы даже с Ближнего Востока. Но обычно исландцы сами добывают всё необходимое, по-

коряя моря, чтобы купить (или забрать) то, что им нужно.

Будущее

В ближайшие тридцать лет в Исландии начнётся централизация. Будут расти тинги, создаваться законы, разрешаться локальные конфликты. Разовьётся одна из самых ранних форм демократии. В 930 г. первое всеобщее собрание, или альтинг, провозгласит Исландию отдельным государством. Около 1000 г. в результате экономического и политического давления христианство объявят официальной религией. На протяжении нескольких веков между кланами будет идти гражданская война, что в конце концов приведёт к тому, что Исландия падёт и перейдёт под власть Норвежской короны.

А перейдёт ли?

Никто не мог сравниться с Ульвом ростом и силой. [...] Рассказывают, что Ульв был хорошим хозяином. Он мог дать добрый совет в любом деле, потому что отличался большим умом. Но каждый раз, когда вечерело, он начинал избегать людей, так что лишь немногим удавалось завести с ним беседу. К вечеру он делался сонливым. Поговаривали, что он оборотень, и прозвали его Квельдульвом (Вечерним Волком).

— Сага об Эгиле

НАРОД



Как выбрать типаж

В этой главе представлены роли, которые могут взять на себя персонажи игроков. Каждой роли соответствует типаж, в описании которого представлена вся информация, необходимая для того, чтобы сыграть персонажа.

Всего типажей одиннадцать: четыре женских (*хозяйка, матриарх, сейдкана и воительница*), четыре мужских (*бонд, годи, хускарл и скиталец*) и три общих (*дитя, монстр и трэлл/тир*). Советую сначала создать хорошую компанию из мужских и женских типажей и только потом вводить три последних. Мужские роли внешне более активны, но только внешне. Женщины, как будто менее активные физически и социально, подталкивают мужчин к действию, а иногда полностью берут на себя мужские функции.

В целом, лучше сначала определиться, кто возьмёт на себя роли *бонда* и *хозяйки*, потому что они являются основными. Постарайся, чтобы эти роли всегда присутствовали в игре. Это не жёсткое правило, но некоторые другие типы более маргинальны, а эти два отображают большинство населения Исландии. Постарайся, чтобы в игре было примерно одинаковое количество персонажей-мужчин и персонажей-женщин. Мужчины, как правило, заведуют тем, что за пределами дома: они управляют двором, занимаются охотой и рыбалкой, расширяют своё хозяйство; женщины руководят домом и домочадцами: они готовят, убирают, шьют, — хотя их ответственность может выходить за пределы домашних стен, когда их мужчин нет поблизости. Играй *бондом* или *хозяйкой*, если ты хочешь увидеть, на что похожа жизнь обычного человека, который поселился на новой земле и вынужден выживать в тяжёлых условиях, и спроси себя, почему он захотел так поступить, стоило ли это того и на какие жертвы ему придётся пойти.

Годи — это юрист, вождь и священник в одном лице. Годар — это класс, настолько приближённый к элите, насколько это было возмож-

но в Исландии. Они наделены значительными полномочиями, но одновременно несут бремя множества общественных обязательств. Будучи годи, ты можешь спекулировать войной и миром в своё удовольствие. Являясь хранителем древней религии, именно ты решаешь, закрепится ли христианство в этой стране. Играй *годи*, если ты хочешь быть общественной фигурой, лидером и судьёй, тем, кому принадлежит последнее слово в большинстве ситуаций и кто может изменить течение множества жизней.

Хускарл — это прямолинейный персонаж. Фактически хускарлы — это слуги, хотя они свободные люди и не обязаны выполнять работы для своего господина. Их нанимают семьи или люди, наделённые властью, для защиты, например. Играй *хускарла*, когда ты хочешь быть другом, дворецким, телохранителем и наёмным убийцей в одном лице.

Матриарх — женщина, которой возраст и опыт позволяют встать во главе семьи (возможно, после отказа повторно выходить замуж). *Матриархи* хорошо ориентируются в социальной жизни общества, умея читать в сердцах людей их мотивы и тайные желания. Играй эту роль, если ты хочешь быть главой семьи и иметь пусть шаткую, но власть над людьми, которых ты знаешь и встречаешь.

Сейдкана — самый «сверхъестественный» персонаж. Скандинавы воспринимали магию серьёзно, как реальную силу, с которой следует считаться. Женщины, наделённые этой силой, были значимой и пугающей частью общества из-за благословений и проклятий, которые, как полагали, они умели насылать. Играй *сейдкону*, если тебе интересен человек, который волен находиться на краю общества и одновременно на него влиять, но помни о риске, который несёт с собой эта власть.

Воительница — это женщина, взявшаяся за оружие. Для раннего средневековья они были обычным зрелищем, но во время периода саг сделались, скорее, диковинками. Хотя это и не запрещалось открыто, носить оружие и от-

правляться на войну считалось не женским делом. Несмотря на это, женщины нередко брались за копья и мечи, когда это было необходимо, и часто наводили ужас на своих противников. Играй *воительницу*, если ты хочешь изучить размытую границу между гендерными ролями и вплотную образ отважной женщины-воина.

Рекомендую выбирать *скитальца* только в том случае, когда у вас есть несколько других персонажей в игре. *Скитальцы* — это чужаки, странники, путешественники и потому не являются частью тесно привязанной друг к другу группы родственников и соседей, которых представляют другие типажи. Их главное занятие — это ошиваться где-нибудь поблизости, выжидая удобный момент, когда они смогут раскрыть весь свой потенциал. Играй *скитальца*, если ты хочешь быть скорее наблюдателем, чем актёром, и способен добавить новый поворот или новый смысл происходящему, как только разработаешь свой тайный план.

Дитя, трэлла и монстра следует рассматривать как второстепенных персонажей.

Дитя — это роль о взрослении, об ожиданиях, которые у людей есть относительно тебя, о том, кем ты становишься в конечном итоге. Детские ходы позволяют сыграть персонажа, который убегает от мира взрослых, сохраняя в себе частичку детства, — или, напротив, того, кто утверждает своё превосходство над другими, показывая, что он равен своим родителям или лучше их. Рано или поздно *дитя* должно вырасти и решить, какой путь избрать в жизни, принять или отвергнуть ожидания, которые накладывает на него принадлежность к тому или иному полу. Играй *дитя*, когда ты хочешь решить для себя эти вопросы.

Трэлл — это раб (тир — рабыня). Хотя их было множество, они не играют в сагах значительной роли. Типаж даёт тебе несколько путей игры поработённого слуги. Ты можешь быть верным и значимым членом семьи, гордым бунтовщиком или скрытым интриганом, действующим за сценой, выступающим как посред-

ник или сводник. Играй *трэлла*, если хочешь посмотреть, что значит быть рабом в нетипично свободном (для своего времени) обществе.

Монстр — это всё то, что подразумевает это слово, но при этом монстром он являться не обязан. Это может быть кто-нибудь совершенно жуткий или человек, которого общество отвергло просто потому, что он казался слишком странным и не похожим на других. Монстр может быть очень враждебно настроен, и потому его трудно считать главным героем истории. Если ты хочешь играть *монстра*, ты можешь сделать его сердцем игры и сделать его антигероем, либо же играть двух персонажей одновременно и использовать *монстра*, чтобы доставить проблем персонажам других игроков, становясь чем-то вроде второго МЦ.

Имена

Здесь ты найдёшь список имён, из которого ты можешь черпать вдохновение, называя героев. Или же возьми имя из книги или фильма.

Женские имена: Асгейр, Асгерд, Аслауг, Асни, Бера, Вальгерд, Вермунд, Вигдис, Гейрлауг, Гейрни, Гида, Гримхильд, Гроа, Гудрид, Гудрун, Гуннхильд, Гьяфлауг, Далла, Ингвильд, Ингибьорг, Ингрид, Ингунн, Исгерд, Йорунн, Йофрид, Кадлин, Люфа, Моейд, Мьолль, Нерейд, Олоф, Оск, Рагнхильд, Раннвейг, Сaeунн, Сигрид, Сольвейг, Тора, Торарна, Тордис, Торлауг, Торунн, Турид, Унн, Фрейдис, Халльбера, Халльдис, Халльфрид, Хельга, Хердис, Хильдрид, Храфнхильд, Хродни.

Мужские имена: Аки, Ари, Аринбьорн, Атли, Бард, Болли, Бринйольф, Бьяльфи, Бьярни, Бьёрн, Вали, Вандрад, Вебьёрн, Гейр, Геллир, Грим, Иллуги, Ингвар, Ингольф, Йорунд, Кетиль, Колл, Ламби, Льот, Ньял, Оддлейф, Олав, Олвир, Орм, Оттар, Реф, Сигурд, Скаллаgrim, Скегги, Скули, Скум, Снорри, Сольви, Стейн, Стейнар, Стуф, Сурт, Торир, Торкел, Торольф, Ульф, Финн, Фроди, Халльбьорн, Хальфдан, Харек, Хегг, Хельги, Храфн, Хёгни, Эгил, Эйвинд, Эйнар.

Прозвища: Безбожник, Безбородый, Безжалостный, Белоногий, Белый, Берсерк, Бледный, Быстроногий, Великан, Ворон, Высокий, Горбатый, Гром, Зловонный, Злоязыкий, Змеиный язык, Косматый, Косоглазый, Красный плащ, Кровавый топор, Лукавый, Лучник, Мудрый, Надменный, Низкорослый, Ночной волк, Плосконосый, Полутроль, Прекрасноволосый, Рубака, Рябой, Сведущий, Серый плащ, Сонный, Справедливый, Темнокожий, Тощий, Узколицый, Умный, Хвастун, Хромой, Хромой, Чёрный, Широкоплечий.

Патронимы и матронимы: если ты добавляешь -доттир или -ссон в конце имени, это означает «дочь» или «сын» соответственно. Например, Эйнарссон и Саеунндоттир — это сын Эйнара и дочь Саеунн. Эти имена примерно соответствуют нашим фамилиям.

Снаряжение и серебро

Все персонажи вступают в игру с определённым снаряжением и парой-тройкой монет в кармане. В этом разделе ты найдёшь примерную ценность этих вещей: деньги не имеют жёстко закреплённой «платёжной способности». Следуй своему инстинкту и рекомендациям, которые даны ниже. Твоему народу придётся создавать свою собственную экономику.

У исландцев была товарная экономика на пару с монетарной системой, основанной на весе серебра (в ходу были монеты со всего света). Основной торговой единицей был вадмаль — отрез домотканой шерсти примерно шесть метров длиной, который стоил одну унцию серебра. Восемь золотых унций равнялись одной серебряной марке, а три марки — одной молодой здоровой корове (коровы были третьей основной торговой единицей помимо ткани и серебра).

В остальном цены были довольно расплывчатыми и колебались в зависимости от спроса и предложения, а также от того, насколько отчаянно покупатель нуждался в товаре. В одной из саг голодный странник отдаёт половину своего богатства за простой обед. Цены на конти-

ненте отличались от исландских, и представления о стоимости товаров, как правило, были туманными и противоречивыми.

Для упрощения ситуации торговля в игре осуществляется с помощью абстрактной системы серебряных монет. Есть четыре меры серебра: толика, пригоршня, кошелёк и сундук. Каждая мера, скорее всего, будет представлять собой смесь монет разного размера и чеканки. У тебя может быть одна мера или несколько мер серебра разного размера. Много мер соответствуют следующей, большей мере. Так, один сундук — это много кошельков, кошелёк — много пригоршней, а пригоршня — то, что получается, если собрать вместе много малых толик. Много сундуков с серебром — это невероятное богатство. Отсюда восемь уровней достатка, описанных ниже:

1. Толика серебра: отрез шерсти (на полный комплект одежды), шкура (на один предмет одежды), небольшой инструмент из металла, еда для семьи на месяц, портовый налог.

2. Несколько толик: готовый предмет одежды, поросёнок, кусок железной руды, хорошее копье/топор, одно задание наёмного мастера.

3. Пригоршня серебра: толика золота, оплата работника за сезон, малая вира, обученный сокол/собака, небольшой пир, не особо выдающийся трэлл, выкуп за невесту.

4. Несколько пригоршней: большой металлический инструмент, оружие, часть снаряжения (котёл, шлем, кольчуга), хороший трэлл.

5. Кошелёк серебра: корова, лошадь, свиноматка с парой десятков поросят, небольшое стадо овец или коз, вира за серьёзное оскорбление или незначительное преступление.

6. Несколько кошельков: отличный трэлл, вира за ложь на суде, меч, клочок земли, золотое кольцо.

7. Сундук: восемь коров, вира за убийство.

8. Несколько сундуков с серебром: виру за убийство важного человека (годи, заморского епископа или дворянина), легендарный меч или по-настоящему драгоценную вещь.

Бонд

В Исландии много земли, и вся она ничья. Освоение этой земли — вот чем занят здесь народ. Твоя жизнь как свободного человека вращается вокруг этого. Мужья, которые здесь не для того, чтобы обустроиться, — чужаки, исключения. Вот что значит быть мужчиной в Исландии.

Чтобы обрисовать *бонда*, выбери имя из списка, а затем обдумай внешний вид персонажа, его характеристики, снаряжение, ходы и отношения.



Внешность

Выбери один из предложенных вариантов или придумай свой собственный:

- борода: неряшливая, невыразительная, ухоженная, длинная, кустистая или седеющая;
- лицо: усталое, испещрённое шрамами, доброе, насторожённое, глуповатое или жизнерадостное;
- тело: царственное, стройное, упитанное, крепко сбитое, обрюзгшее или коренастое.

Характеристики

Выбери один из вариантов, затем добавь +1 к одной любой характеристике:

- +0 опыт, +1 юность, +1 обычай, −1 судьба;
- +1 опыт, +0 юность, +1 обычай, −1 судьба.

Снаряжение

Тёплая шерстяная одежда и подбитый мехом плащ. Сакс или топорик. Пригоршня серебра. Старое оружие.

Ходы

Ты получаешь *общие* ходы и все мужские. Ты также получаешь эти три хода:

Мужская работа: в начале встречи действуй по обычаю. При результате 10 и больше ты работал за троих (считается как труд трёх человек), при результате 7–9 выбери один пункт из списка:

• ты сделал ровно столько, сколько делает обычно один человек; это считается как труд одного человека.

• ты поработал за троих, но это как торжественный труд, который считается принятием вызова на **состязание в силе**.

При провале часть твоего хозяйства истощается, распадается от старости, разрушается или по какой-то иной причине становится непригодной, пока ты не займёшься решением этой проблемы.

Хозяйство: у тебя есть длинный дом и клочок земли, где ты живёшь и куда вкладываешь силы. Выбери, что есть на твоей земле (два пункта из списка):

• **Поля:** когда ты **заготавливаешь сено весной**, используй труд одного человека, чтобы собрать один сноп сена.

• **Болото:** когда ты **летом отправляешься на болото за торфом или железной рудой**, используй труд одного человека, чтобы получить одну поленницу дров или мешок руды.

• **Вода:** когда ты **весной отправляешься на рыбалку**, обменяй труд одного человека на одну корзину еды.

• **Побережье:** когда ты **летом прочёсываешь берега в поисках птиц**, туленей и топляка, обменяй труд одного человека на поленницу дров или корзину еды.

• **Лесные дебри:** когда ты **отправляешься рубить деревья и сучья**, используй труд одного человека, чтобы получить одну поленницу дров.

Один отрез ткани, одна корзина еды, один стог сена, труд одного человека, один мешок руды или одна поленница дров стоят по несколько толик серебра каждая, по этой цене их можно покупать или продавать.

Когда ты **ведёшь хозяйство**, потрать одну корзину еды и одну поленницу дров на то, чтобы:

• твои домочадцы провели целый сезон в тепле и сытости;

• развлечь гостей;

• задать пир.

Скотоводство: в начале игры брось кубики и вычти 1 из результата. Столько у тебя голов скота (коров, коз и овец). В любой момент от весны до осени, когда ты доишь, стрижёшь или режешь своих животных, потрать голову скота, чтобы получить еду, либо труд одного человека, чтобы получить отрез ткани, при условии что в хозяйстве есть женщины. Зимой брось кубики и добавь к результату количество запасённых стогов сена. Это число голов твоего скота на следующий сезон.

Позже ты можешь выбрать также один из этих ходов:

Расширение: если ты хочешь расширить своё хозяйство, добавив к нему земли, возвести новую постройку или прикупить скота, скажи об этом МЦ. МЦ одобрит твоё решение, но скажет, что это будет стоить двух вещей на выбор: времени, серебра, работы людей, выгодных сделок или чего-то ещё хуже.

Кузнец: рядом с твоим домом есть кузница и всё необходимое для кузнечного дела. Когда ты **работаешь там**, примени опыт. При успехе ты изготавливаешь оружие или инструмент. При результате 10 и больше он стоит тебе один мешок руды и требуется труд одного человека, при результате 7–9 выбери одно из списка ниже:

- он стоит на один мешок руды больше;
- требуется труд двух человек;
- это лишь бледное подобие того, что ты хотел сотворить.

Пашня: ты превращаешь одно из своих полей в пашню. Когда ты **пашешь и сеешь в конце зимы**, используй труд людей. Собирая урожай осенью, брось кубики, добавив к результату количество человек, которые потрудились на этой пашне. При результате 10 и больше ты получаешь 3 корзины еды, при результате 7–9 — одну.

Рабовладелец: у тебя есть несколько рабов (возможно, их зовут Кевин, Вейлин и Шейла). В начале встречи брось кубики, добавив к результату корзины еды, которые ты на них тратишь. При результате 10 и больше ты получаешь труд трёх человек, при результате 7–9 — труд одного человека. При провале МЦ сообщает тебе, что твои рабы больны, истощены, умирают от голода или хотят устроить

мятеж, а то и несколько вариантов сразу.

Отношения

Выбери четыре типа отношений и назови имена персонажей игроков или МЦ. Ты завязываешь *узы* с каждым из них в начале встречи:

- это моя жена;
- это мой ребёнок;
- это мой сосед;
- это мой старый друг;
- этот не приносит ничего, кроме неудач;
- это мой родитель;
- я хочу заполучить то, что у него (у неё) есть.

Развитие

Когда твой персонаж развивается, выбери один из вариантов и вычеркни его из списка:

- выбери ход своего типажа;
- выбери ход своего типажа;
- выбери ход другого мужского типажа;
- выбери ход другого мужского типажа;
- выбери ход другого мужского типажа.

Хозяйка

Ты одна из свободных женщин Исландии — тружениц, дочерей, жён, матерей. Когда твои соседи думают об идеале женщины, они вспоминают о тебе или о ком-то вроде тебя. Может быть, это ты выбрала для себя такую жизнь, или она сама выбрала тебя. В любом случае, ты та, на кого равняются остальные.

Чтобы обрисовать *хозяйку*, выбери имя из списка, а затем обдумай внешний вид персонажа, характеристики, снаряжение, ходы и отношения.



Внешность

Выбери один из предложенных вариантов или придумай свой собственный:

- волосы: струящиеся, блестящие, рыжие, уложенные в сложную причёску, светлые или заколотые гребнями;
- лицо: треугольное, подобное луне, печальное, хитрое, нежное или обветренное;
- тело: широкое в кости, соблазнительное, истощённое, гибкое, жилистое или миниатюрное.

Характеристики

Выбери один из вариантов, затем добавь +1 к одной из характеристик:

- +0 *опыт*, +1 *юность*, +1 *обычай*, −1 *судьба*;
- +1 *опыт*, +0 *юность*, +1 *обычай*, −1 *судьба*.

Снаряжение

Тёплая шерстяная или дорогая льняная одежда, плащ, набор для шитья или маленький нож, коробка с украшениями стоимостью в пригоршню серебра.

Ходы

Ты получаешь *общие* ходы и все женские.

Ты также получаешь этот ход:

Домоводство: в начале встречи *действуй по обычаю*. При результате 10 и больше твой дом в порядке, и у тебя остаётся толика серебра после уплаты

всех расходов. При результате 7–9 ты не получаешь дополнительного серебра, или в хозяйстве не достаёт:

- напитков (молока или эля);
- еды (мяса или муки);
- инструмента (напр., молота/ножниц);
- ткани (шерсти или льна).

И выбери ещё один:

Фамильный сундук: когда ты **роешься на дне сундука в дни нужды**, скажи, что ты ищешь, и действуй по обычаю. При результате 10 и больше вещь там отыскивается, при результате 7–9 она там, но с ней что-то не так — спроси у МЦ, что именно.

Семья на первом месте: когда ты **ставишь благо члена семьи выше своего собственного**, ты завязываешь **узы** с ним.

Любезности: когда ты **приветлива и дружелюбна с кем-то**, ты завязываешь **узы** с ним.

Испытующее око: когда ты **изучающе смотришь на кого-то, примени опыт**. При результате 10 и больше задай два вопроса, при результате 7–9 — один:

- Твой персонаж что-то скрывает?
- Будет ли твой персонаж поступать достойно, если...?
- В чём твой персонаж явно нуждается?
- Могу ли я быть уверенной, что твой персонаж не сделает...?

Волчица: когда ты **защищаешь то, чем дорожишь, отдай дань молодости**. При результате 10 и больше выбери два варианта, при результате 7–9 — один:

- они отступаются (если тебе противостоит персонаж игрока, ему решать, как поступить, но если он настаивает на своём, ты завязываешь **узы** с ним);

- им нанесён **тяжёлый урон**;
- никому больше не нанесён **тяжёлый урон**.

Умелые руки: когда ты **делаешь или готовишь что-то особенное, примени опыт**.

При успехе получается красивая, приятная или функциональная вещь — зависит от того, что ты задумывала. В дополнение при результате 10 и больше выбери два варианта, при результате 7–9 — один:

- кто-то захочет получить эту вещь (или добавку);
- она не обойдётся тебе дорого;
- она прочная, или её надолго хватит.

Крепкая умом: когда ты **что-то задумала, отдай дань молодости**. При результате 10 и больше ты получаешь +1 ко всем результатам бросков, при 7–9 ты получаешь +1 к результату следующего броска, относящегося к действию, ведущему к достижению желаемого, пока ты не получишь его или это не станет невозможным.

Отношения

Выбери четыре типа отношений и назови имена персонажей игроков или МЦ. Ты завязываешь **узы** с ними в начале встречи.

- это мой наречённый;
- это мой брат (сестра);
- я знаю, что о нём (о ней) ходят слухи (какие?);
- он делит со мной постель;
- этот человек причинил зло моей семье;
- я полностью доверяю ему (ей);
- это мой сын (моя дочь).

Развитие

Когда твой персонаж развивается, выбери один из вариантов и вычеркни его из списка:

- выбери ход своего типажа;
- выбери ход своего типажа;
- выбери ход своего типажа;
- выбери ход из другого женского типажа;
- выбери ход из другого женского типажа.

Годи

Ты — один из годар, лидер сообщества, тот, к кому люди обращаются, когда им нужен совет. Но твой титул не наследный, его можно продать или отнять у тебя, и люди всегда могут заняться своими делами, игнорируя твою власть. Изначально годи были жрецами в храмах, духовными лидерами первых поселенцев. Плата, которую ты взимаешь за свои труды, приносит тебе достаток, а справедливость твоих решений — уважение.

Чтобы обрисовать *годи*, выбери имя из списка, а затем обдумай внешний вид персонажа, его характеристики, снаряжение, ходы и отношения.

Внешность

Выбери один из предложенных вариантов или придумай свой собственный:

- борода: окладистая, белая, длинная, безумная, ухоженная;
- лицо: мрачное, суровое, женоподобное, загорелое, торжественное или благостное;
- тело: сильное, старое, коренастое, ширококостное, одеревеневшее или мягкое.

Характеристики

Выбери один из вариантов, затем добавь +1 к одной из характеристик:

- +1 *опыт*, +0 *молодость*, -1 *обычай*, +1 *судьба*;
- +1 *опыт*, -1 *молодость*, +1 *обычай*, +0 *судьба*.

Снаряжение

Дорогая удобная одежда, тёплые меха, ритуальный браслет на запястье, пригоршня серебра в потайном кармане.

Ходы

Ты получаешь *общие* ходы, мужские и в дополнение этот:

Святилище: ты владеешь священным местом. Возможно, это всего лишь роща или поле с шестом для поклонения, или, может быть, небольшое здание. Оно дарует тебе звание годи, священника и судьбы. Ты можешь передать своё звание потомкам



или дорого продать его. Когда ты **находишься в своём храме**, ты получаешь +1 к результатам всех бросков кубиков, когда действуешь против любого, кто вмешивается в твои дела, враждебно настроен и чьё присутствие для тебя нежелательно.

Затем выбери ещё один:

Старейшина: когда человек приходит к тебе за советом и ты даёшь ему ответ, ты завязываешь **узы** с ним, и он получает +1 к результату следующего броска кубиков, когда он последует твоему совету.

Запретная магия: выбирая этот ход, ты получаешь доступ к любому женскому ходу, **общему** или присущему типу. Если ход требует **действовать по обычаю**, вместо этого **испытай судьбу**.

Херсир: ты можешь послать гонца к людям, избравшим тебя, веля им вооружаться и готовиться к войне. **Примени опыт.** При результате 10 и больше они охотно откликаются, при результате 7–9 у них есть сомнения и требования, и они хотят вначале собрать совет. При провале твой главенство оказывается под вопросом и ты не получаешь поддержки.

Совет хранителя закона: когда тебя просят разрешить спор, примени опыт. При результате 10 и больше твоё слово считают законом, при результате 7–9 люди начинают требовать уступок, компромиссов и поправок. Запиши своё решение, чтобы использовать его как прецедент в будущих делах.

Мастер Блота: когда ты созываешь людей на обряд жертвоприношения, примени опыт. При успехе они приходят. При результате 10 и больше они приводят с со-

бой жертвенных животных общей стоимостью в пригоршню серебра, при результате 7–9 они жертвуют только малую толику серебра. Персонажи игроков решают сами за себя, но не явиться на церемонию опасно для их чести.

Кольцо клятв: когда под твоим браслетом на запястье произносят клятву, обе стороны завязывают **узы** друг с другом.

Обряд: ты можешь объявить своё или чужое имущество жертвенным. Ценность жертвы измеряется уровнем достатка в серебре. Проводя ритуал, за каждый уровень достатка выбери один пункт:

- завязать **узы** с богами;
- дать богам **узы** с тобой;
- заставить имущество исчезнуть и наполнить твой сундук соответствующим количеством серебра.

Отношения

Выбери четыре типа отношений и назови имена персонажей игроков или МЦ. Ты завязываешь **узы** с ними в начале встречи.

- этот в долгу передо мной;
- этот отмечен богами;
- этот отдалился от меня;
- этому я не могу доверять;
- я хочу, чтобы этот человек стал членом моей семьи;
- у меня есть на него планы;
- это мой надёжный союзник.

Развитие

Когда твой персонаж развивается, выбери один из вариантов и вычеркни его из списка:

- выбери новый ход из своего типажа;
- выбери новый ход из своего типажа;
- выбери новый ход из своего типажа;
- выбери новый ход из своего типажа;
- выбери ход из другого мужского типажа.

Хускарл

Ты свободный человек, но у тебя нет земли. Ты зарабатываешь себе на жизнь как наёмный работник, обычно становясь правой рукой своего хозяина и охраняя его семью.

Чтобы обрисовать *хускарла*, выбери имя из списка, а затем обдумай внешний вид персонажа, его характеристики, снаряжение, ходы и отношения.

Внешность

Выбери один из предложенных вариантов или придумай свой собственный:

- борода: заплетённая, спутанная, грязная, обгоревшая, седеющая или топорщится;
- лицо: жестокое, хитрое, тупое, гордое, весёлое или иссечённое шрамами;
- тело: грузное, жилистое, закалённое, проворное, массивное или стройное.

Характеристики

Выбери один из вариантов, затем добавь +1 к одной из характеристик:

- +1 *опыт*, +0 *юность*, +1 *обычай*, -1 *судьба*;
- +0 *опыт*, +1 *юность*, +1 *обычай*, -1 *судьба*.

Снаряжение

Одежда из шерсти и звериных шкур, рог для питья, кольчужная рубашка и один комплект оружия:

- лук, копьё и сакс;
- датский топорик и метательный топор;
- меч и щит.

Ходы

Ты получаешь *общие* ходы, мужские ходы и два из этих:

Воинственный: когда ты вступаешь в бой по принуждению или по собственному желанию, ты завязываешь *узы* с кем-то из присутствующих в сцене, если вы оба выживете.



Берсерк: когда ты бросаешься на врагов, забыв о собственной безопасности, крича и завывая, **отдай дань молодости**. При результате 10 и больше они бегут, поджав хвост, или ты наносишь им **тяжёлый урон**. При результате 7–9 результат тот же самый, но только если ты решишь продолжать и тебе тоже нанесут **тяжёлый урон**.

Похвальба: когда ты превозносишь кого-то из присутствующих (включая себя), **примени опыт**. При успехе этот человек получает +1 к результату следующего броска кубиков, если делает то, что ты описал, будь то правда или ложь. При результате 7–9 он так же получает +1, но **рискует**.

Наперсник: сообщая кому-то, что ты думаешь, даже если тебя об этом не просили, **примени опыт**. При результате 10 и больше твои слушатели выбирают два пункта из списка, при результате 7–9 — один:

- они разрывают одни **узы** с тобой;
- ты получаешь **узы** с ними;
- они делают то, что ты хочешь.

При провале тебя заставляют замолкнуть.

Безжалостный: когда наносишь кому-то **тяжёлый урон**, он выбирает на один спасительный вариант меньше, чем обычно.

Грубая сила: увеличь свою **юность** на 1 до максимума +3.

Викинг: ты владеешь небольшим кораблём, подходящим для набегов, и у тебя есть

несколько человек, готовых плавать с тобой и следовать за тобой в битве. И то, и другое не обойдётся тебе даром: тебе либо нужно содержать их самому, платя толику серебра за сезон, либо кто-то другой платит за них в обмен на твои услуги.

Когда ты **летом отправляешься в набег**, **примени опыт**. При успехе твой корабль в порядке, твоя команда получила жалование и осталась довольна, а ты присваиваешь себе добро стоимостью в пригоршню серебра. При результате 10 и больше ты получаешь оба пункта из списка, при результате 7–9 — выбери один:

- ценность твоей добычи увеличивается на пригоршню серебра;
- ты возвращаешься до зимы и не рискуешь по пути.

Отношения

Выбери четыре из списка и назови персонажей игроков или МЦ. Ты получаешь **узы** с каждым из них в начале встречи:

- я ему служу;
- он даёт мне крышу над головой;
- я сражался на его стороне;
- он оскорбил меня;
- я бы не доверил ему оружие;
- я ищу его расположения;
- я хочу получить то, что ему принадлежит.

Развитие

Когда твой персонаж развивается, выбери один из вариантов и вычеркни его из списка:

- выбери новый ход своего типажа;
- выбери новый ход своего типажа;
- выбери новый ход своего типажа;
- выбери новый ход своего типажа;
- выбери ход другого мужского типажа.

Матриарх

Когда женщина переживает несколько зим, а возможно, и нескольких мужей, нередко она становится старейшим и самым влиятельным членом семьи, наследницей многих удач и трагедий. Что обычно делает женщина в такой ситуации? Берёт дело в свои руки.

Чтобы обрисовать *матриарха*, выбери имя из списка, а затем обдумай внешний вид персонажа, его характеристики, снаряжение, ходы и отношения.

Внешность

Выбери один из предложенных вариантов или придумай свой собственный:

- волосы: снежно-белые, длинные, скрытые капюшоном, седые, прямые, буйная шевелюра;
- лицо: испещрённое морщинами, угловатое, приветливое, живое, насмешливое или горделивое;
- тело: пышное, крепкое, маленькое, закутанное, хилое или сгорбленное.

Характеристики

Выбери один из вариантов, затем добавь +1 к одной из характеристик:

- +1 *опыт*, +0 *юность*, +1 *обычай*, -1 *судьба*;
- +1 *опыт*, +0 *юность*, -1 *обычай*, +1 *судьба*.

Снаряжение

Заношенная, но крепкая шерстяная одежда, горы одеял и звериных шкур, припрятанный в надёжном месте кошель серебра, суковатая палка или кухонный нож.

Ходы

Ты получаешь все *общие* ходы, женские ходы и в дополнение два из перечисленных ниже:

Хлебосольство: когда ты *принимаяшь* кого-то под своей крышей, ты завязываешь с ним *узы*.



Общее благо: когда ты **предлагаешь кому-либо союз или взаимовыручку**, и они принимают твоё предложение, вы вяжете взаимные **узы**.

Невыгодные сделки: когда ты **торгуешь с кем-то**, пожертвуй **узами** с ним, чтобы снизить цену, которую он просит (в серебре монетах) на один уровень достатка, вплоть до получения желаемого даром.

Крепка как дуб: когда тебе **причиняют тяжкий урон**, действуй по обычаю вместо того, чтобы **отдать дань молодости**.

Рассказчица: когда ты **повествуешь историю, намекающую на кого-то из присутствующих**, считается, что ты **возвышаешь голос**, даже если это просто песня или сказка.

Эти глаза многое видели: в начале встречи **примени опыт**. При результате 10 и более ты трижды можешь явить свою мудрость; при 7–9 — лишь единожды. Свою мудрость ты можешь явить следующим образом:

- сказать кому-то, что ты слышала это уже сотню раз и тем заставить умолкнуть;
- сказать кому-то, что ты уже встречала сотню таких, и обрести с ним **узы**;

- сказать кому-то, что ты это сотню раз уже видела, и дать им — 1 к результату следующего броска кубиков.

Широко раскинутые ветви: ты получаешь один дополнительный тип отношений.

Обширные корни: когда ты **встречаешь нового человека**, ты можешь сказать ему, что вы связаны общим знакомым, который уже умер, пропал без вести или сейчас отсутствует, и вы завяжете **узы** друг с другом.

Отношения

Выбери четыре типа отношений и назови имена персонажей игроков или МЦ. Ты завязываешь узы с каждым из них в начале встречи.

- это мой младшенький (-ая);
- это мой старшенький (-ая);
- это мой любимец (любимица);
- это мой внучек (внучка);
- это мой правнучек (правнучка);
- этот (эта) ни в чём ничего не смыслит;
- на этого (эту) вся моя надежда.

Развитие

- выбери ход своего типажа;
- выбери ход своего типажа;
- выбери ход типажа хозяйка;
- выбери ход другого женского типажа;
- выбери ход другого женского типажа.

Сейдкона

Волшебница, колдунья, провидица... Умения и власть, которые люди тебе приписывают, одновременно необходимы обществу, но внушают ему трепет. Ты можешь предсказывать будущее, вправлять кости и влиять на исход сражений и споров. Как распорядиться этим могуществом, решать тебе.

Чтобы обрисовать *сейдкону*, выбери имя из списка, а затем обдумай внешний вид персонажа, его характеристики, снаряжение, ходы и отношения.

Внешность

Выбери один из предложенных вариантов или придумай свой собственный:

- волосы: жирные, свисающие прядями, непокорные, цвета воронова крыла, белые или коротко обрезанные;
- лицо: бледное, прекрасное, пустое, изуродованное, злобное, взволнованное;
- тело: сгорбленное, чувственное, гибкое, костлявое, миниатюрное, крепко сбитое.

Характеристики

Выбери один из вариантов, затем добавь +1 к одной из характеристик:

- +1 *опыт*, +0 *юность*, -1 *обычай*, +1 *судьба*;
- +1 *опыт*, -1 *юность*, +0 *обычай*, +1 *судьба*.

Снаряжение

Изодранные лохмотья или дорогая накидка, тёплый плащ, веретено (ручная прялка), овечьи бабки с вырезанными на них рунами, мешочек с травами, толика серебра.

Ходы

Ты получаешь *общие* ходы, женские ходы, а также два из этих:

Дочь судьбы: когда ты хочешь что-то получить, испытай судьбу. При результате 10 и больше ты найдёшь это или оно само придёт к тебе, при результате 7–9



оно тоже попадёт тебе в руки, но с некоторыми последствиями.

Яды и проклятья: когда люди пытаются навредить тебе любым образом, *испытай судьбу*. При результате 10 и больше ты получаешь оба пункта из списка, при результате 7–9 — один:

- они **рискуют**, совершая этот поступок;
- когда им в следующий раз будет нанесён **тяжёлый урон**, они не смогут выбрать вариант излечиться самим с течением времени.

Повитуха: когда ты **разрываешь узы**, *помогай женщине*, это даёт ей +2 к результату следующего броска кубиков (вместо обычного +1).

Пряха мира: когда ты **видишь сцену насилия**, *испытай судьбу*. При результате 10 и больше выбери три пункта из списка, при результате 7–9 — два:

- они опустят оружие;
- никому больше не будет причинён вред;
- тебе не причинят вред;
- они не спросят возмещения ущерба.

Тайное лекарство: когда ты **лечишь того, кому был нанесён тяжёлый урон**, *примени опыт*. Результат нанесения **тяжёлого урона** будет заменён результатом твоего броска кубиков, и выбор за раненного делаешь ты сама.

Вёльва: когда ты **бросаешь исписанные рунами кости**, чтобы прочесть в них бу-

дущее, *испытай судьбу*. При результате 10 и больше задай МЦ один вопрос из списка ниже и ответь на остальные сама, при результате 7–9 задай МЦ два вопроса, но всё остальное скрыто. При провале знаки предрекают страшные несчастья.

- Кого я вижу?
- Что с ним происходит?
- Что случится с ними в будущем?

Пряха чар: когда **некто просит тебя помочь ему колдовством и ты соглашаешься**, ты завязываешь с ним тройные **узы**. Ты можешь разорвать эти **узы**, чтобы помочь или помешать его действиям даже на расстоянии.

Отношения

Выбери четыре типа отношений и назови имена персонажей игроков или МЦ. Ты завязываешь узы с ними в начале встречи.

- я предвидела его будущее (каким оно было?);
- этот навредил мне;
- с этим я делю секрет;
- я делила с ним постель;
- этот боится меня;
- у меня к нему слабость;
- я связана с ним судьбой.

Развитие

Когда твой персонаж развивается, выбери один из вариантов и вычеркни его из списка:

- выбери новый ход своего типажа;
- выбери новый ход своего типажа;
- выбери новый ход своего типажа;
- выбери новый ход другого женского типажа;
- выбери новый ход другого женского типажа.

Воительница

Ты женщина, которая взялась за оружие, возможно, от того, что в твоём доме не доставало мужчин, а может, просто потому, что тебе так хотелось. Ты берёшь на себя мужскую роль, защищая свою род или тех, кому ты служишь. Хотя твой образ жизни и не порицается обществом, тебе придётся иметь дело с предубеждением и противоречивыми ожиданиями множества людей, уверенных в том, что им лучше знать.

Чтобы обрисовать *воительницу*, выбери имя из списка, а затем обдумай внешний вид персонажа, её характеристики, снаряжение, ходы и отношения.

Внешность

Выбери один из предложенных вариантов или придумай свой собственный:

- волосы: короткие, прекрасные, заплетённые, непокорные, тусклые или растрёпанные;
- лицо: ясное, широкое, мужественное, честное, яростное или сердитое;
- тело: жилистое, высокое, стройное, сильное, статное или коренастое.

Характеристики

Выбери один из вариантов, затем добавь +1 к одной из характеристик:

- +0 *опыт*, +1 *юность*, -1 *обычай*, +1 *судьба*;
- -1 *опыт*, +1 *юность*, +0 *обычай*, +1 *судьба*.

Снаряжение

Тёплая шерстяная одежда, плащ или звериная шкура, щит, копье или меч, несколько толик серебра.

Ходы

Ты получаешь *общие* ходы, женские и ещё два на выбор:

Храбрость: *рискуя*, ты получаешь +1 к результату следующего броску кубиков.



Свет Фрейи: когда ты открываешь, что ты женщина, противникам, которые этого не подозревали, **отдай дань молодости.** При результате 10 и больше они ошеломлены и стоят столбом. При результате 7–9 они могут выбрать одно из двух:

- бежать в укрытие;
- предложить перемирие.

Полнота жизни: увеличь свою юность на 1 до максимума +3.

Возвращающая мертвецов: когда ты идёшь между телами убитых после битвы, **испытай судьбу.** При успехе выбери того, кто кажется мёртвым, и выяснится, что он жив. При результате 7–9, хотя он жив, он навсегда обезображен, искалечен или никогда больше не сможет сражаться.

Мятежная: когда ты делаешь то, что нарушает установленный порядок, **отдай дань молодости.** При результате 10 и больше ты делаешь это, и порядок никогда уже не будет прежним. При результате 7–9 ты делаешь это, но запрет сохраняется. При провале тебя ставят на место, возможно, с дальнейшими неприятными последствиями.

Мужские замашки: ты можешь выбрать ход мужского типажа. Если он

требует действовать по обычаю, вместо этого **испытай судьбу.**

Чистое сердце: когда ты принимаешь на себя удар, предназначенный другому, **отдай дань молодости.** При результате 10 и больше никто из вас не получает урона. При результате 7–9 **тяжелый урон** причиняют тебе, а не ему. При провале вам обоим нанесён **тяжелый урон.**

Отношения

Выбери четыре типа отношений и назови имена персонажей игроков или МЦ. Ты завязываешь узы с ними в начале встречи.

- мы одной крови;
- я спасла ему жизнь;
- я с презрением отвергла его;
- я люблю его;
- я не смогу его предать;
- я его остерегаюсь;
- ему нужна моя помощь.

Развитие

Когда твой персонаж развивается, выбери один из вариантов и вычеркни его из списка:

- выбери новый ход своего типажа;
- выбери новый ход своего типажа;
- выбери новый ход своего типажа;
- выбери новый ход другого женского типажа;
- выбери новый ход другого женского типажа.

Скиталец

Ты не из этих краёв. Хотя традиция гостеприимства обязывает других предоставлять тебе кров, совершенно не обязательно, что чужеземцу станут доверять. Как бы то ни было, ты здесь с какой-то целью, ты должен сделать что-то, что держишь в секрете. Исполнишь ли ты свою миссию, и как она изменит жизни местных?

Чтобы обрисовать *скитальца*, выбери имя из списка, а затем обдумай внешний вид персонажа, его характеристики, снаряжение, ходы и отношения.

Внешность

Выбери один из предложенных вариантов или придумай свой собственный:

- борода: короткая, курчавая, рыжая, всклокоченная, жиденькая или неопрятная;
- лицо: скрытое в тени, молодое, напряжённое, каменное, худое или смуглое;
- тело: поджарое, мускулистое, худое, истощённое, измождённое или израненное.

Характеристики

Выбери один из вариантов, затем добавь +1 к одной из характеристик:

- +1 *опыт*, −1 *юность*, +0 *обычай*, +1 *судьба*;
- +1 *опыт*, +0 *юность*, −1 *обычай*, +1 *судьба*.

Снаряжение

Дорожная одежда, изорванный плащ, посох странника, пустой кошель, спрятанный нож.

Ходы

Ты получаешь *общие* ходы, мужские ходы и в дополнение вот этот:

Тайна: у тебя есть тайна, которая и привела тебя сюда. Если ты раскрываешь свои намерения в подходящий момент, ты получаешь +1 к результатам всех бросков кубиков до тех пор, пока ситуация не разрешится.



Вдобавок выбери ещё один:

сомнение, если они укажут тебе на дверь.

Коварство: когда ты раскрываешь то, что планировал всё это время, примени опыт. При результате 10 и более — о да! — всё получается и проходит точно по плану, при результате 7–9 ты добиваешься успеха, но возникает какая-то помеха, заминка или непредвиденные последствия. При провале всё идёт наперекосяк.

Маскировка: когда ты прикидываешься тем, кем не являешься, примени опыт. При результате 10 и более тебе удаются оба пункта из списка, при результате 7–9 окружающие выбирают одно из двух:

- они относятся к тебе как к тому, за кого ты себя выдаёшь;
- маскировка не даёт им понять, что ты — это ты.

Странник: увеличь свою судьбу на 1 до максимума +3.

Гость: когда кто-то принимает тебя под своей крышей, испытай судьбу. При результате 10+ хозяева относятся к тебе с подобающим уважением, при 7–9 ты получишь всё, что традиция обязывает тебе дать, но долго терпеть тебя никто не станет. Если хозяева — персонажи других игроков, им выбирать, как поступить, но их честь будет поставлена под

Слуга Одина: когда ты смотришь за границы зримого мира в поисках ответа на свой вопрос, испытай судьбу. При успехе ты нащупываешь намёк на ответ. При 7–9 Один даёт подсказку, но получает узы с тобой.

Глаз ворона: когда у тебя есть время, чтобы понаблюдать за кем-то, оставаясь незамеченным, испытай судьбу. При результате 10 и более ты получишь трое уз с объектом наблюдения, при 7–9 — одни.

Отношения

Когда другие вяжут узы в начале встречи, скажи им, что их персонажи не могут вступить с тобой в отношения или завязать узы таким образом. Во время первой встречи, когда ты делаешь ход, нацеленный на другого персонажа, установи отношения с ним и немедленно отметь это, до тех пор, пока не наберётся четыре типа отношений.

Развитие

- выбери ход своего типажа;
- выбери ход своего типажа;
- выбери ход своего типажа;
- выбери ход другого мужского типажа;
- выбери ход другого мужского типажа.

Дитя

Ты новая душа на новой земле, воплощённое будущее. Возьмёшь ли ты на себя одну из ролей своих предков, будешь ли делать то, чего от тебя ждут, или выкуешь судьбу по собственной мерке? Все возлагают на тебя надежды и лелеют честолюбивые планы на твой счёт, но ты пока что всего лишь ребёнок.

Чтобы взять на себя роль *дитя*, выбери имя из списка, а затем обдумай внешний вид персонажа, его характеристики, снаряжение, ходы и отношения.



Внешность

Выбери один из предложенных вариантов или придумай свой собственный:

- волосы: лохматые, кудрявые, огненно-рыжие, непокорные, цвета воронова крыла или мягкие;
- лицо: смышлёное, круглое, веснушчатое, туловатое, смуглое или нежное;
- тело: высокое, хрупкое, пухлое, слабое, оголодавшее или самое обычное.

Характеристики

Выбери один из вариантов, затем добавь +1 к одной из характеристик:

- +0 *опыт*, +1 *юность*, +0 *обычай*, -1 *судьба*;
- -1 *опыт*, +1 *юность*, +0 *обычай*, +0 *судьба*.

Снаряжение

Тёплая шерстяная одежда и два предмета на выбор: меховое одеяло, деревянный меч, соломенная кукла.

Ходы

Ты получаешь *общие* ходы, но не имеешь доступа к мужским или женским.

Ещё ты получаешь два хода из тех, что описаны ниже:

Игра: когда ты *играешь с другими детьми, действуй по обычаю*. При результате 10 и больше ты становишься лидером шайки и можешь 3 раза объявить игру, при ре-

зультате 7–9 дети принимают тебя, и ты можешь объявить игру один раз. Ты можешь заставить других детей сделать то, что ты от них хочешь, при условии, что это считается игрой. Если дети — это персонажи других игроков, они не обязаны подчиняться тебе, но они вяжут **узы** с тобой, если всё-таки примут твоё верховенство.

Жестокий мир: когда ты **выполняешь взрослую работу**, выбери ход другого типажа и **примени опыт**. При результате 10 и более считается, что твой результат 7–9. Если твой результат 7–9, ты можешь попробовать получить то же самое, но при этом **рискуешь**.

Маленький и тихий: когда ты **тайно делаешь что-то, отдай дань молодости**. При результате 10 и более никто не замечает тебя, при результате 7–9 тебе всё удаётся, но что-то не связанное с этим идёт не так.

Сила рока: в начале встречи **испытай судьбу**. При результате 10 и более получаешь +1, когда ты **рискуешь**, и **рисковать** с этим преимуществом ты можешь трижды; при результате 7–9 — получаешь +1, когда ты **рискуешь**, но **рисковать** с этим преимуществом ты можешь лишь единожды.

Ягнёночек: когда ты **показываешь взрослому, что ты уязвим** и зависишь от него, ты **завязываешь узы** с ним.

Когда ты в следующий раз будешь выбирать ход, можешь выбрать также этот:

Растёт не по дням: ты получаешь +1 к любой характеристике до максимума +3.

Взросление

Ты **меняешь типаж персонажа**.

- Ты теряешь все детские ходы.
- Ты получаешь все ходы нового типажа, а также набор мужских или женских.
- Всё остальное, включая снаряжение, характеристики и отношения, остаётся без изменений.

Отношения

Выбери четыре типа отношений из списка и назови персонажей. Ты получаешь **узы** с каждым из них в начале встречи.

- это мой отец;
- это моя мать;
- этот человек — самый страшный;
- это мой любимый братишка (сестрёнка);
- когда я вырасту, я хочу быть похожим на него (на неё);
- с ним здорово играть;
- это просто дурачок.

Развитие

Когда твой персонаж развивается, выбери один пункт из списка и вычеркни его.

- выбери ход своего типажа;
- выбери ход своего типажа;
- выбери ход своего типажа;
- выбери новый типаж и повзрослей.

Трэлл

Ты слуга, которого обрекли на рабский труд долги или поражение в войне. Ты можешь быть скандинавом, для которого неволя стала единственной возможностью выжить, или человеком из-за моря, попавшим в плен во время рейдов. Ты вновь получишь свободу, если тебе удастся расплатиться с долгами или выкупить себя у хозяина, но для этого тебе придётся пройти долгий и трудный путь.

Чтобы обрисовать *трэлля*, выбери имя из списка, а затем обдумай внешний вид персонажа, его характеристики, снаряжение, ходы и отношения.

Внешность

Выбери один из предложенных вариантов или придумай свой собственный:

- лицо: бледное, испуганное, честное, скорбное, с тонкими чертами или хмурое;
- тело: здоровое, привлекающее внимание, недокормленное, растущее, вёрткое или возвышающееся над остальными;
- волосы: короткие, рыжие, кудрявые, сальные, редящие или чёрные.

Характеристики

Выбери один из вариантов, затем добавь +1 к одной из характеристик:

- +1 *опыт*, +1 *юность*, +0 *обычай*, -1 *судьба*;
- +1 *опыт*, +1 *юность*, -1 *обычай*, +0 *судьба*.

Снаряжение

Та одежда, что на тебе.

Ходы

Ты получаешь *общие* ходы и на выбор мужские либо женские. Затем выбери ещё два:

Наследие кельтов: ты не скандинав, и был привезён сюда из Эйра или Шотландии. Когда ты **открываешь своё происхождение кому-то** через рассказ, язык, обычай или песню, ты **завязываешь узы** с ним.



Не обращайтесь на меня внимание: когда ты **на виду у свободных людей, примени опыт.** При успехе они не замечают тебя, как если бы тебя здесь не было. При результате 7–9 ты **рискуешь**, если хочешь остаться незамеченным. При провале ты привлекаешь к себе слишком много внимания неприятным для себя образом.

Сильная воля: когда ты **не подчиняешься приказам своего хозяина, отдай дань молодости.** При результате 10 и больше он выбирает два пункта из списка, при результате 7–9 — один:

- теряет **узы** с тобой;
- позволяет тебе завязать с ним **узы**;
- смягчает свои требования.

Я не вещь: когда ты **преследуешь собственные цели, примени опыт.** При результате 10 и больше выбери три пункта из списка, при результате 7–9 — два:

- ты получаешь то, чего хочешь;
- ты завязываешь до двух **уз** с теми, кто в этом замешан;
- те, кто в этом замешан, теряют до двух **уз** с тобой;
- твои действия остаются незамеченными.

Верность: когда ты **выполняешь чьё-то поручение**, ты завязываешь **узы** с давшими тебе это поручение и можешь позволить им завязать **узы** с тобой, если захочешь. Если дело опасное и рискованное, завяжи дополнительные **узы**.

Скрытые дары: выбери две вещи, которые ты скрываешь: ребёнка, благородную кровь в твоих жилах, страшную тайну, драгоценность, ценный навык. Тебе не нужно сразу решить, что именно это такое. Раскрой и опиши свой секрет, чтобы спасти положение, использовать его как рычаг влияния или как козырь в рукаве, взять реванш, улучшить своё или чьё-либо ещё положение.

Странные привычки: выбери ход другого типажа, включая типажи противоположного пола.

Отношения

Выбери четыре из списка и назови персонажей игроков или МЦ. Ты получаешь **узы** с каждым из них в начале встречи;

- он мой хозяин;
- он много значит для хозяина;
- он входит в ближний круг моего хозяина;
- он мой родственник, но об этом никто не знает;
- это мой друг-трэлл/тир;
- он плохо со мной обращается;
- я ему интересен (интересна).

Развитие

Когда твой персонаж развивается, выбери один из вариантов и вычеркни его из списка:

- выбери новый ход своего типажа;
- выбери новый ход своего типажа;
- выбери новый ход типажа своего пола;
- выбери новый ход типажа своего пола;
- выбери новый ход типажа своего пола.

Монстр

(от Сэйджа ЛаТорры)

Ты... иной. Ты носишь на себе печать изгоя, не только поставленного вне закона и исключённого из общества, но сама твоя природа противна людям. Некоторые говорят, что ты вовсе и не человек, но правда скрыта от всех, включая тебя. Как бы то ни было, люди считают, что ты не выглядишь и не поступаешь, как должно мужчине или женщине.

Чтобы обрисовать *монстра*, выбери имя из списка, а затем обдумай внешний вид персонажа, его характеристики, снаряжение, ходы и отношения.

Внешность

Выбери один из предложенных вариантов или придумай свой собственный:

- волосы: всклокоченные; огненно-рыжие; спутанные; торчащие дыбом, как у безумца;
- лицо: дикое, сумасшедшее, смуглое, с отметиной, хитрое;
- тело: мощное, сгорбленное, нечеловеческое, иссохшее.

Характеристики

Выбери один из вариантов, затем добавь +1 к одной из характеристик:

- +0 *опыт*, +1 *юность*, -1 *обычай*, +1 *судьба*;
- +1 *опыт*, -1 *юность*, +0 *обычай*, +1 *судьба*.

Снаряжение

Странная одежда, обрывки меха, окровавленный нож.

Ходы

Ты получаешь *общие* ходы. Ты также получаешь этот ход:

Враг: когда ты *отбираешь что-то у кого-то*, ты получаешь *узы* с ним.



Если ты женщина, ты получаешь следующий ход и все женские ходы:

Мать чудовищ: любой ребёнок, которого ты выносишь и родишь, будет странным, больным или отмеченным духами. Ты получаешь +1 к результату броска кубиков, **соблазняя мужчину**.

Если ты мужчина, ты получаешь следующий ход и все мужские ходы:

Лишённый чести: твои действия никогда не считаются достойными, так как у тебя нет чести, которую можно потерять.

Для начала также выбери один из этих ходов:

Каменное сердце: в твоё сердце нельзя заглянуть.

Надоеда: когда ты жертвуешь узам с кем-то, чтобы помешать его действиям, ты можешь дать ему завязать узы с тобой. Если ты делаешь это, у них -2 к результату броска кубиков вместо -1.

Ночной бродяга: когда ты рискуешь в темноте, ты получаешь +1 к результату броска кубиков.

Вызывающий ненависть: когда ты встречаешь нового человека, ты можешь рассказать ему, как причинил ему вред или оскорбил его через кого-то умершего, отсутствующего или исчезнувшего, и получить **узы** с ним.

Проклятый: когда у тебя есть **узы** с кем-то и ты встречаешь его в битве, ты можешь разорвать эти **узы**, чтобы ему был нанесён **тяжёлый урон** в этой битве.

Отношения

Выбери четыре типа отношений и назови персонажей игроков или МЦ. Ты завязываешь **узы** с каждым.

- из-за него я потерял что-то;
- этот мне должен;
- этот помогал мне;
- этот когда-то был мне другом;
- на этого у меня есть планы;
- этот навлёк на себя мой гнев;
- этого я обвиняю во всём.

Развитие

- выбери новый ход этого типажа;
- выбери новый ход этого типажа;
- выбери новый ход этого типажа;
- выбери ход типажа соответствующего пола;
- выбери ход типажа противоположного пола.

Хрут взмахнул мечом. Тьостольв увидел это и, не медля, взмахнул секирой. Хрут отскочил в сторону и левой рукой так ловко ударил по лезвию секиры, что та выпала из рук Тьостольва. Затем Хрут ударил Тьостольва мечом по ноге выше колена так, что почти отсёк ему ногу, подскочил к нему и сильно толкнул его. Потом он ударил его мечом по голове и нанёс ему смертельную рану.

— Сага о Ньяле

РАСШИРЕНИЕ ГРАНИЦ



За пределами игры

Если ты уже прочёл всё о структуре ходов, ознакомился с типажам и основными задачами МЦ, ты знаешь всё, что нужно для игры в «Саги об исландцах». Ты можешь сесть и провести пару-тройку встреч, ничего не упуская. Да-да, прямо сейчас! Садись, играй!

Но этим игра не исчерпывается. Разнообразить её можно разными способами. Главный из них — это введение дополнительных ходов.

Учти, «дополнительные» — не значит «не обязательные». Дополнительные ходы — необходимая часть системы, просто они задействованы не в каждой встрече. Эти ходы терпеливо ждут своего часа, пока тебе не придёт в голову идея, как их удачно использовать.

Ходы из расширенного списка работают точно так же, как и обычные. Единственная разница состоит в том, что они вступают в игру только время от времени и не отражают повседневную жизнь героев саг. Если обычные ходы — это эпицентр бури, то дополнительные — это ветра по её краю.

В этой главе представлен набор ходов, которые ты можешь ввести в игру, и рекомендации о том, когда и как это следует делать. Кроме того, здесь есть советы по созданию своих собственных ходов и организации долгой кампании — в общем, обо всём, что уводит игру за пределы одной игровой встречи.

Религия

Религия играет в сагах большую роль, хотя редко выходит на первый план. На момент написания семейных саг Исландия уже несколько веков была христианской, поэтому авторы не вдаются в подробные описания верований и религиозных практик своих предков, но очевидно, что христианство в то время повергало людей в смятение и создавало напряжение

в обществе. Это была новая революционная религия, исповедовавшая многие вещи, которые, особенно вне общего контекста верования, казались язычникам омерзительными или странными. Христос звался «Белым», возможно, по контрасту с Тором, носившим прозвище «Рыжебородый», а возможно, и потому, что в то время «белым» могли назвать труса и женоподобного мужчину, какими и должны были казаться скандинавам целомудренные священники, проповедовавшие любовь и мир. Соответственно, именование «белый» казалось язычникам страшным оскорблением. Вдобавок, основой и главным аргументом в исландской судебной системе были языческие клятвы в суде, которые христиане, естественно, отказывались произносить. Это создавало, мягко говоря, пропасть между старой традиционной верой и новой организованной религией.

В конце концов, исландцы были вынуждены принять христианство на государственном уровне под давлением экономических (иначе христианские государства не стали бы торговать с ними), политических (норвежские короли, жаждавшие завладеть Исландией, обратились в христианство много лет назад и хотели распространить религию) и социальных факторов (всё возраставшее число перешедших в другую веру и их непрерывное противостояние с остальным населением угрожало перерасти в гражданскую войну).

Как уже говорилось, действие в игре происходит в конце IX или в начале X века, когда христиане ещё редки, а влияние вышеперечисленных факторов ещё едва заметно. Когда вы проведёте несколько встреч или решите немного углубиться в период саг, вы можете захотеть включить в игру следующие ходы:

Когда ты **принимаешь веру Белого Христа**, выбери три или больше пунктов:

- ты должен дать свободу всем твоим рабам-христианам (язычников отпустить необязательно);
- ты должен забыть о кровной мести;
- отныне ты можешь говорить, что твоя честь в следовании Христу, если она вдруг окажется под вопросом, и этим ограничиться;
- скажи Богам и Судьбе, что они теряют все **узы** с тобой;
- разорви все **узы**, которые у тебя были с Богами и Судьбой;
- ты больше не можешь клясться языческими клятвами;
- ты больше не можешь есть конину;
- ты учишься проповедовать Евангелие.

Когда ты **проповедуешь людям Евангелие Белого Христа, примени опыт**. При результате 10 и больше ты можешь обратить в христианство троих присутствующих, при результате 7–9 — одного. Если это персонажи МЦ, МЦ должен стереть их имя со своего буклета фронтов. Если это персонаж игрока, то выбор остаётся за ним, но он получает **узы** с тобой, если обратится в твою веру.

Когда ты **умираешь христианином**, спроси МЦ, как изменится исландская культура, после того как тебя не станет. Возможно, ему придётся переписать или изменить обычные ходы, если будет необходимость.

Когда ты **умираешь язычником, примени опыт** или прибавь к результату броска кубиков +3, если твой персонаж погиб в драке или на поле боя. При успехе твоё имя живёт в веках, оказывая влияние на потомков. Определи, как именно память о тебе войдёт в историю: посредством поэмы, саги, фамильной реликвии,

рунической надписи или чего-то подобного. При результате 10 и более ты завязываешь трое **уз**, при результате 7–9 — одни. Разорви эти **узы** в любое время, чтобы воздействовать на тех, кто помнит о тебе.

Война и насилие

Расправа в сагах вершится быстро и смертоносно. Часто мы даже не видим описания нападения или оружия. Саги просто сообщают нам, что был нанесён удар, и человек умер, без каких бы то ни было деталей. Когда описание присутствует, оно, в лучшем случае, схематично. Воинов поражают не только оружием, но и камнями, вёслами, костями китов, хозяйственными орудиями и любыми тяжёлыми предметами, которые попадутся под руку. Большинство атак в сагах совершаются с намерением убить, и больше половины из них достигают этой цели.

Ходы к этой игре писались так, чтобы это отразить. Ходы тебе нанесён тяжёлый урон и вызов на состязание в силе передают эти неожиданные и роковые события, где всё заканчивается в один миг и вероятность получить смертельную рану очень высока.

Неудивительно, что в культуре викингов боевые навыки и умение обращаться с оружием высоко ценились. Викинги очень дорожили своим оружием, давали ему имена и доводили до совершенства навык сражения один на один. Многие из них жили мечом и от него же и умирали. Ходы, описанные ниже, не являются ядром игры, но ты можешь ввести их для того, чтобы придать оружию и доспехам большую роль.

Доспехи

Персонажи игроков, имеющие доспехи, получают этот ход:

Когда **твоя броня может спасти тебя от нанесённого тебе тяжёлого урона**, ты учитываешь каждую составную часть своего доспеха: шлем, щит, кожаная бро-

ня, кольчуга или пластинчатый доспех (но не оба сразу). Брось кубики и прибавь к результату броска количество составных частей твоего доспеха. При успехе броня тебя спасает. При результате 10 и более выбери один пункт из списка, при результате 7–9 — два:

- один элемент твоей брони безвозвратно разрушен;
- ты оступаешься от удара и теряешь что-то важное (равновесие, предмет, фокус внимания и т.д.);
- твоя броня начинает причинять тебе неудобство (рвутся застёжки, шлем сползает на глаза и т.д.), и ты получаешь —1 к результату следующего броска кубиков.

Ты возвращаешь себе поломанные детали доспеха после того, как потратишь уйму времени на то, чтобы починить и заново подогнать броню.

Если персонаж МЦ носит доспехи, МЦ может выбрать один из вариантов вместо того, чтобы заставить его получить *тяжкий урон*.

Оружие

Дистанция применения известного оружия разделяется на:

- кратчайшую: нож или камень;
- очень короткую: ручной топорик или сакс;
- короткую: датский топор или меч;
- среднюю: этгир (глефа) или копье;
- большую: метательный топорик или брошенный камень;
- очень большую: лук или праща.

Любой из этих видов оружия наносит *тяжкий урон*, когда используется по назначению, но человек, вооружённый оружием с большей дистанцией поражения, всегда имеет преимущество перед противником. Ты не можешь угрожать тому, у кого оружие с большей дистанцией поражения, пока каким-то образом не сократишь её. Кроме того, у разных видов оружия есть следующие черты, которые взаимодействуют с ходом доспехов:

Сокрушитель щитов: когда персонажу нанесён удар датским топором, в дополнение к повреждениям доспеха (выбранным из списка вариантов, описанных выше) его щит разлетается в щепки.

Точность: когда герою нанесён удар мечом, персонаж игрока получает —1 к результату броска кубиков при использовании доспеха, а персонаж МЦ не может избежать *тяжкого урона*.

Погибель кольчуги: когда по кольчуге нанесён удар копьем или этгиром, в дополнение к остальным повреждениям доспеха (выбранным из списка вариантов, описанных выше) кольчуга приходит в негодность.

Битвы

Основные ходы и принципы в игре применимы к ситуации, когда бой идёт один на один. Если тебе нужны правила для случаев, когда с каждой стороны участвует по три человека и больше (обычно дюжина или около того), ты можешь ввести в игру ход, описанный ниже.

Когда в бою сходятся многие против многих, выбери два пункта, которые описывают твои действия и действия твоих соратников:

- вы прикрываете друг другу спину (позже можно будет использовать **доблесть** одного, чтобы защитить многих, а не нескольких);
 - вы сражаетесь с яростной жестокостью (позже можно будет использовать **доблесть** одного, чтобы убить многих, а не нескольких);
 - вам помогают с помощью сейда (вы получаете +1 к результату броска кубиков при испытании **доблести**);
 - вы не гнушаетесь грязной дракой (вы получаете +1 к результату броска кубиков при испытании **доблести**);
- и два пункта, которые описывают противников:

- они превосходят вас числом или умением (у вас —1 к результату броска кубиков при испытании **доблести**);
- у них преимущество в дистанции, или они находятся на возвышенности (нужно использовать **доблесть** одного, чтобы добраться до них);
- им благоволят боги (у вас —1 к результату броска кубиков при испытании **доблести**);
- они упорны (вы не можете обратить их в бегство).

Затем **испытай доблесть**, бросив кубики с учётом всех условий, описанных выше. При результате 12 и больше ты получаешь **доблесть** пятерых, при результате 10 и больше — **доблесть** троих, при результате 7–9 — **доблесть** одного.

Используй **доблесть**...

- одного, чтобы несколько твоих соратников не были ранены;
- одного, чтобы нанести урон нескольким противникам;
- троих, чтобы обратить их в бегство;
- троих, чтобы поразить их лидера или кого-то конкретного.

«Несколько» — это около четверти, «много» — примерно половина. Поэтому, если ты используешь **доблесть** двоих, чтобы нанести урон нескольким врагам, урон будет нанесён половине противников. После того, как ход сделан, наступает затишье или перерыв в военных действиях с возможными переговорами, предъявлением требований или отступлением.

Хольмганг (поединки)

Поединки помогали решать споры и даже судебные тяжбы, а также являлись самым рас-

пространённым способом для мужчины защитить свою честь. Если мужчине или его семье было нанесено оскорбление, он мог вызвать обидчика на поединок (и обычно так и поступал). «Хольмганг» переводится как «прогулка по острову», и это позволяет предположить, что поединки изначально проходили на маленьких островах. Чаще, однако, сражались на куске земли размером с большой плащ или коровью шкуру (возможно, огороженном прутьями орешника). Этот способ подробно описан в исторических источниках. Площадка для боя была квадратной со стороной примерно 3 м. У каждого воина было три щита. Если щит разбивался, боец мог его заменить до тех пор, пока не оставался без всякой защиты.

Поначалу поединки вели до смертельного исхода, но выход (невольный или добровольный) за границы зоны поединка также приравнивался к поражению. Со временем поединки стали более символическими и менее жестокими. Берсерки или профессиональные поединщики часто пользовались ранней, менее регламентированной формой поединков для обогащения или убийства с одобрения закона, сначала заявляя притязания на что-то, а потом доказывая своё право им владеть посредством ритуальной битвы.

Ты можешь устраивать поединки по этим правилам. Используй ход «вызов на состязание в силе», чтобы наносить удары и совершать манёвры, и доспехи для использования правила трёх щитов. Ты также можешь немного подкорректировать ситуацию с помощью хода, описанного ниже.

Когда тебе наносят тяжкий урон на хольмганге, ты можешь отступить за край плаща и проиграть дуэль. Ты не получаешь урона, делая это.

Четыре суда (дополнение от Ясона Морнингстара)

[Примечание: в игровых целях, унция серебра приравнивается к десятку монет, пригоршня — это около одной марки или восьми унций. Три марки — это несколько пригоршней или много пригоршней, в зависимости от контекста и решения МЦ.]

Введение

Исландское право не для слабых духом. Оно поразительно точно и безумно анархично в одно и то же время: ты можешь выиграть дело, собрав больше всего союзников, вооружённых с головы до ног, или цитируя только тебе известные законы. Если тебе приходится требовать справедливости перед одним из четырёх судов (судов четверти), тебе лучше бы знать, какой подход к делу спасёт тебя от того, чтобы оказаться вне закона или ещё от чего похуже.

Справочник по судебной системе

Существуют четыре суда, которые соответствуют четырём областям Исландии. Они ежегодно собираются на большое собрание, называемое Альтингом. Каждый суд решает споры в своём регионе.

Однако обычные дела до них не доходят (а если доходят, значит, дела очень серьёзные). Как правило, всё решается на уровне местных судов, где председательствуют отдельные годар, которые отбирают по 12 человек. Ещё до того, как соберётся суд, можно использовать следующую тактику: предложить противной стороне самой оценить ущерб и назначить условия примирения, которые она сочтёт справедливыми. Такой оценки ущерба может потребовать невероятно могущественный оппонент, её также предлагают как знак доброй воли те, кто уверен в муд-

рости и умеренных аппетитах своего оппонента. Вынести дело на рассмотрение суда может кто угодно. Тяжбы обычно ведут годар, близкие родственники или реже сами заинтересованные стороны. Дело также можно передать (или даже продать!) человеку, у которого больше шансов выиграть в споре, например, влиятельному годи, обладающему связями в кругах судей, или большому военному отряду.

Каждый из судов четверти состоит из 36 судей, назначаемых и представляющих годар данного региона. Судьями должны быть свободные люди старше 12 лет, имеющие дом и хозяйство, способные нести ответственность за свои речи и действия, потому что они дают слово чести (а это немало), что будут судить верно и справедливо. Судьи выбираются по жребию, и твоё дело могут слушать сведущие люди со всей Исландии, любого социального статуса и профессии. Кое-кто из них окажется на твоей стороне, кое-кто — будет хранить верность твоему годи, но большинство, скорее всего, окажется тебе незнакомо. Решение судей можно оспорить на основании родства по крови, браку или духу, материальной заинтересованности или отсутствия правового статуса (например, если они рабы или объявлены вне закона).

Все, имеющие отношение к делу: судьи, свидетели и стороны, — должны принести священную клятву на окроплённом кровью браслете годи. Они должны поклясться не только в том, что будут говорить правду, но и в том, что будут беспрекословно подчиняться закону во время процесса. При этом сам закон — это живой организм, строящийся на устной традиции, и скользкий, как угорь. Для христианина поклясться языческой клятвой немыслимо.

Свидетелям разрешено свидетельствовать только о том, что они сами видели и слышали. Штраф за лжесвидетельство — это штраф за тяжкое нарушение закона (см. ниже) или смерть. Конечно, это не всегда мешает людям лгать на суде.

Решение на суде выносится абсолютным большинством голосом. Если более шести из 36 судей не согласны с мнением остальных, дело заходит в тупик и остаётся на усмотрение сторон, — а это опасный результат, который часто приводит к кровной мести. У судей почти всегда есть сильные политические мотивы, побуждающие их выносить вердикты.

У суда нет никакой исполнительной власти. Когда вердикт оглашён, те, кто выиграл дело, сами должны проследить за исполнением приговора. Им может помочь третья сторона за разумную плату.

Судебное решение

Судьи имеют неограниченную свободу при вынесении приговоров и установлении наказаний. Весьма вероятно, что несправедливый или неоправданно суровый приговор будет оспорен, иногда с помощью оружия. Вот возможные последствия решения дел в суде:

Штрафы и компенсация ущерба

Штрафы — это самый распространённый способ наказания.

Определить вид и сумму штрафа и условия компенсации ущерба — дело хитрое. Если штраф слишком велик для виновной стороны, такой вердикт только усложнит ситуацию. Незначительный штраф приведёт к тому, что обида продолжит тлеть. Кроме того, чем больше мечей на стороне проигравшего, тем меньше ему, по всей вероятности, придётся платить.

Штраф может быть определён в марках серебра или в товарах, земельных владениях или даже в праве наследования (например, в праве стать годи). В большинстве случаев штраф направлен на возмещение ущерба: например,

укравшего скот вора могут принудить к тому, чтобы заплатить штраф именно скотом.

За незначительное преступление (слишком тривиальное, чтобы предстать перед судом, или если доказательства вины лишь косвенны) штраф может составлять одну марку или не особенно ценное имущество — такое, как раб или сезон работ.

За более серьёзное оскорбление штраф может составлять несколько марок, одну или несколько голов скота («цена коровы» — это юридический термин) или, возможно, работу мастера в определённом ремесле.

За тяжёлое оскорбление виновная сторона может распрощаться с землёй или ценным имуществом, таким как корабль, меч, сокровища или предметы роскоши, или множеством серебряных марок. Такой штраф будет не только ударом по кошельку, но и публичным унижением.

Забрать штраф у виновной стороны — дело победившего в споре.

Вира

Вира — это штраф, который платят, чтобы заглушить ярость семьи несправедливо убитого. Это способ направить праведный гнев в мирное русло и избежать кровной мести. Таким образом, уплата виры — одновременно и моральный, и политический долг. Отказ платить виру — это страшное оскорбление, за которым немедленно последует возмездие, возможно, которое может распространиться на несколько поколений.

Обычная цена жизни свободного человека — четыре серебряных марки, которые убийца и его семья выплачивают пострадавшим. После этого приносится присяга, что мир и честь восстановлены. За убийство годи, благородного чужестранца или другого влиятельного человека вира будет больше и, скорее всего, намного. Акт искупления может не ограничиваться деньгами.

Поединки

Поединок (хольмганг) может быть осознанным решением обеих сторон, а его результат —

способом разрешить дело. Поединки проходят в ритуальном пространстве — квадратном поле, ограниченном верёвками, обычно на острове посреди реки. Каждому поединщику даются три щита; когда все три щита разбиты, дуэль окончена. Конечно, она может завершиться и раньше, если кто-то уступает или погибает. Уклониться от вызова на поединок — то же самое, что признать вину. Профессиональные поединщики специально выбирают себе слабых и старых противников. Никто не любит профессиональных поединщиков.

Рабство

Если ты влез в долги, возможно, тебе придется стать рабом до тех пор, пока долг не будет уплачен. Такой временный раб называется связанным долгом и значительно ограничен в правах. Когда твой долг будет выплачен, ты вернешься в свой прежний статус. Так как это сильный удар по чести, многие роды скорее добудут деньги, чтобы выплатить невероятный долг, чем позволят одному из членов семьи стать рабом. Конечно, это никак не скажется на размерах долга, а только на имени кредитора, что может привести к другим осложнениям.

Мелкое нарушение закона

Тебе даётся срок три лета на то, чтобы покинуть Исландию. Каждое лето ты должен проплыть три отплывающих корабля отвезти тебя (если хозяин корабля отказывает в этом, он должен уплатить штраф 3 марки серебром). До тех пор, пока ты остаёшься в Исландии, тебе разрешено иметь не больше трёх домов, находящихся на больше чем в дне пути друг от друга. Если ты встречаешь людей на своём пути, ты должен держаться от них на расстоянии броска копья. Когда ты окажешься за границей Исландии, ты не должен въезжать в её пределы три года. Нарушить эти правила — значит совершить тяжкое нарушение закона, а следовать им — значит снова стать полноправным членом общества всего через три

года. При наличии поддержки со стороны можно уладить дело большим штрафом.

Тяжкое нарушение закона

Твои земли и имущество будут конфискованы. Никто не предоставит тебе убежище и не поможет даже в том, чтобы покинуть страну. Если тебе всё же удастся уехать, ты не сможешь вернуться уже никогда. Если ты игнорируешь постановление суда, ты изгой, лишённый всякой защиты закона, которого кто угодно вправе убить. Быть настоящим изгоем — значит в одиночестве коротать жизнь, полную лишений и неуверенности в завтрашнем дне, пока что-нибудь не положит конец твоему приговору. Справедливости ради, сторона, выигравшая дело, нередко назначает цену за голову проигравшей стороны (обычно три марки), если суд объявляет её полностью вне закона. Беременным женщинам подобный приговор не выносится.

Порядок наследования

Многие дела, представленные на рассмотрение в суд, будут включать в себя вопросы наследования. В законе закреплён такой традиционный порядок наследования (по степени убывания значимости):

1. Законорожденный сын.
2. Законорожденная дочь.
3. Отец.
4. Законорожденный брат, рождённый от того же отца.
5. Мать.
6. Законорожденная сестра, рождённая от того же отца.
7. Законорожденный брат, рождённый от той же матери.
8. Законорожденная сестра, рождённая от той же матери.
9. Незаконорожденный сын.
10. Незаконорожденная дочь.
11. Незаконорожденный брат.
12. Незаконорожденная сестра.

Наследство делится поровну между теми, кто стоит в иерархии выше всех. Если никого из списка нет в живых, право наследования получают следующие родственники (все они должны быть законными):

1. Дед по отцовской и материнской линии, внук.
2. Бабушка по отцовской и материнской линии, внучка.
3. Дядя по отцу и по матери, сын брата или сестры.
4. Тётя по отцу и по матери, дочь брата или сестры.
5. Первый сводный брат.
6. Ближайший законный родственник.

Юридические ходы

Если ты был назначен и одобрен как судья одного из судов четверти, ты получаешь ходы, которые применяются только в тех случаях, когда имеют отношение к судебным разбирательствам.

Отложенное правосудие: когда ты убеждаешь стороны воздержаться от кровопролития и обратиться со своими жалобами в суд или же заключить мирное соглашение по серьёзному делу ещё до суда, ты завязываешь **узы** с каждой из них. Если тебе удастся сделать и то, и другое, ты завязываешь по двое **уз** с каждым!

Связанный долгом: когда ты осудишь годи или члена своей семьи, они завязывают двойные **узы** с тобой, и тебе придётся либо терпеть их открытое презрение либо гнев, как сложится ситуация.

Судья: когда ты оглашаешь своё видение дела, примени опыт. При результате 10 и более ты можешь дать три совета, при результате 7–9 — один. Посоветуй людям, как им лучше поступить (и они получают +1 к результату следующего броска кубиков, если следуют совету), или предостереги их от ошибок (–1 к результату их следующего броска кубиков, если они не следуют совету и упорствуют в своей неадекватности). При провале твоя честность или мудрость оказывается под вопросом.

Когда тебя избирают законоговорителем Исландии, ты получаешь следующий ход:

Законоговоритель: законоговоритель — это почётная должность, которая даётся на три года. «Толкователи законов» оглашают одну треть свода законов на Альтинге каждый год. Они не получают никаких особых полномочий, но обладают огромным влиянием из-за престижа своего статуса. В Исландии может быть только один законоговоритель.

Когда ты оглашаешь закон перед законодательным собранием, ты получаешь три возможности, которые ты можешь использовать, чтобы:

- завязать **узы** между двумя из присутствующих;
- разорвать **узы** между двумя из присутствующих;
- побудить мужчину действовать (как это указано в соответствующем женском ходе).

Речи

Клятва судьи: «Я призываю этих людей в свидетели, и клянусь законной клятвой на окровавленном браслете, и объявляю пред богами, что буду судить по закону».

Объявление перемирия: «Теперь этот мир приняла земля, и над ним только небо, и вокруг него красный океан. В пределах, которые я очертил, ни один человек не нарушит мира, который я установил. А если нарушит, то тяжесть его проступка будет так велика, что он согнётся под ней и не выпрямится уже никогда, и получит он ярость богов и имя «нарушите-

ля перемирия». Да будут боги благосклонны к тому, кто чтит перемирие, и жестоки к тому, кто нарушит его. Примите его и процветайте. Перемирие объявлено».

Объявление справедливого мира: «Мужи [имена мужей], отныне вы примирились и можете водить дружбу за пивом и на борту, на собрании и в битве, в храме и пред лицом вашего годи, вы будете как один, как если бы эта распря никогда не вставала меж вами. Вы разделите нож и мясо и всё прочее друг с другом, как семья, а не как враги. И если позже дела между вами пойдут не гладко, вы исправите их серебром, не обагрывая копыя. Теперь [имена мужей] в согласии и мыслят едино. Храните этот мир».

Объявление кого-то вне закона: «За [преступление] я объявляю [имя осуждённого] осуждённым за совершение тяжкого беззакония. Никто не имеет права помогать ему, открывать ему проход по своим землям или давать советы, как спастись. Я налагаю арест на всё его имущество, половина из которого отходит [имя потерпевшего] и половина людям из суда, которым всегда отходит арестованное имущество. Я призываю всех присутствующих в суде в свидетели, что этот вердикт против [имя осуждённого] сейчас, этим летом, вступает в силу.

Дела, которые отправляются в суд

С примерными штрафами. Обычно у тебя есть время до третьего восхода солнца, чтобы заявить о нанесённом тебе оскорблении.

Вопросы права

Отказ приносить законную клятву.

Штраф двенадцать марок. Если клятва гарантирует перемирие, то это считается малым нарушением закона. Обрати внимание, что христианину его вера запрещает приносить клятву ложным богам на окровавленном браслете.

Задержка или прерывание собрания в суде

Малое нарушение закона.

Игнорирование или несоблюдение приговора, вынесенного судом

Малое нарушение закона.

Разрыв мирного соглашения

Уже уплаченная компенсация удваивается, плюс штраф за клятвопреступничество.

Лжесвидетельство

Тяжкое нарушение закона или смерть.

Любовь и брак

Помолвка

Предполагается, что жених заплатит за невесту выкуп. Минимум — это одна марка, но обычно выкуп соответствует стоимости приданого. Без выкупа брак считается недействительным, а все дети, рождённые в таком браке, — незаконными.

Незаконные сношения

Муж женщины или её ближайший родственник мужского пола считается потерпевшей стороной. В случае супружеской измены обычным наказанием является штраф в размере шести марок или как за малое нарушение закона. При изнасиловании виновный считается совершившим тяжкое нарушение закона, и потерпевшая сторона (и сама женщина) могут убить насильника.

Если имело место изнасилование или попытка изнасилования, мужчина имеет право убить, защищая честь своей жены, дочери, матери, сестры, приёмной дочери или приёмной матери.

Двоежёнство

Малое нарушение закона.

Зачатие незаконного ребёнка

Мужчина может быть обвинён одновременно в незаконных сношениях и зачатии внебрачного ребёнка. Последнее обязывает его содержать ребёнка и уплатить штраф, положенный за незаконные сношения. Если женщина рабыня, штраф составляет три марки.

Инцест

При инцесте с близкими родственниками (двоюродная сестра или ближе) наказанием является изгнание. С более дальними родственниками — это малое нарушение закона. Вынужденное бездействие и отказ привлекать к ответственности за инцест карается тремя марками штрафа.

Написание любовных виршей замужней женщине

Малое нарушение закона.

Кража и бесчестие

Кража еды, невзирая на её стоимость, или любовью другой вещи ценой более двух унций серебра — это тяжкое нарушение закона или рабство, если вор пойман на месте преступления. Вор, признавший свою вину, будет объявлен вне закона, но не опозорен обвинением в воровстве.

Словесные оскорбления

Штраф шесть марок, если чужие слова невозможно истолковать в хорошем смысле; штраф три марки, если слова можно понять как в хорошем смысле, так и в плохом. Нитсшест с чьим-либо именем порочит и считается малым нарушением закона.

Написание и чтение оскорбительных стихов для насмешки или унижения

Тяжкое нарушение закона, даже если человек, которому они посвящены, уже мёртв. Если в стихах подразумевается, что объект насмешки — женоподобный мужчина или был объектом насилия другого мужчины, пострадавшая сторона имеет право убить автора стихов или того, кто их цитировал.

Переодевание в одежды другого пола

Малое нарушение закона. Это касается и женщин, которые носят броню и берутся за оружие, выдавая себя за воинов.

Хранение золота и серебра в земле

Малое нарушение закона.

Сокрытие или передвижение межевых камней

Малое нарушение закона.

Сокрытие или осквернение трупа

Тяжкое нарушение закона.

Бродяжничество (*бесцельное блуждание по городу в течение половины месяца и дольше с принятием подаяния*)

Штраф или, если человек трудоспособен и может работать, но отказывается, то это считается тяжким нарушением закона. Оскопление бродяг, признанных таковыми, не карается законом, даже если приводит к летальному исходу.

Земля, скот и имущество

Работа на чужой земле без разрешения или причинение вреда домашнему скоту — штраф три марки.

Незакрытые ворота на пастбище

Штраф одна марка.

Причинение вреда скоту

Штраф три марки.

Насилие

Физическое насилие («когда муж наносит удар или порез, стреляет или бросает чем-либо в другого мужа») — малое нарушение закона.

Убийство

Тяжкое нарушение закона, если убийца не ребёнок до 12 лет. Убить беременную женщину — значит совершить два убийства. Если убийство совершали несколько человек, судьи должны выбрать одного убийцу, а его семья — выплатить виру. Рабу, отправленному в изгнание за убийство своего хозяина, следует отрубить ступни и кисти рук, если удастся его поймать.

Препятствование чужому рабу

При нанесении побоев штраф одна марка. Убийство считается малым нарушением закона с правом немедленного отмщения за смерть раба (откладывать подобную месть не принято). При изнасиловании или попытке изнасилования потерпевшая сторона обладает тем же правом совершить месть, что и свободный человек. Если раб погибает, защищая своего хозяина, убивший его объявляется вне закона.

Причинение ранения по неосторожности

«Сказано, что нет такой вещи, как неосторожность. Муж, который держит оружие, не считается виновным, если держит его спокойно, а второй напарывается на него и получает рану».

Заговор с целью нанесения ран или обезображивания

Малое нарушение закона, хотя по причине закона, разговоры за пределами Исландии не караются при условии, что действие не было совершено.

Поджог жилого здания

Тяжкое нарушение закона.

Посагательство на шлем

Штраф три марки. Но если у шлема есть подбородочный ремень и его нахлобучивают на нос, это считается малым нарушением закона. Если у шлема есть подбородочный ремень и его тянут назад, это считается удушением, и это уже тяжкое нарушение закона.

Похищение женщины силой

Тяжкое нарушение закона для преступника и всех, кто ему помогает или предоставляет убежище.

Нападение собаки или ручного медведя

Если твоё животное укусило кого-то до крови, ты должен выплатить штраф 3 марки серебром. Если нужна врачебная помощь, это малое нарушение закона. Если твоё животное убило человека, дело решается так, как если бы ты сам его убил.

Занимательные судебные казусы

Персонажи игроков, конечно, могут играть любую роль в этих спектаклях.

Неясная смерть

Человека обвиняют в убийстве. Есть дюжина свидетелей; половина заявляет, что покойный был заколот мечом, половина — что покойный споткнулся и упал на меч обвиняемого. Как легко догадаться, представители разных кланов свидетельствуют по-разному.

Влиятельный годи, лидер фракции, чья версия — «падение на меч», избран быть судьёй, но его сосед, который симпатизирует фракции «хладнокровного убийства», утверждает, что будущий судья не закрыл вовремя ворота общего пастбища, заводит на него дело и объ-

являет, что этот годи принуждён защищаться по другому делу и по закону не может быть избран судьёй. Годи, в свою очередь, заявляет, что дело об открытых воротах смехотворно и выдвинуто только затем, чтобы лишить его возможности свидетельствовать и выступать судьёй, а это само по себе преступление — малое нарушение закона, если будет доказано.

Итак: закрыл ли годи ворота на пастбище? Если нет, он платит одну марку штрафа и не может выступать судьёй в этом сезоне. Или же обвинение против него беспочвенно? Если это так, оно считается малым нарушением закона. Был ли покойный убит обвиняемым или смерть была случайной? Результат явно зависит от того, будет ли присутство-

вать на суде влиятельный годи, который объявит, что убийство произошло по вине мертвеца (и несколько десятков сильных и хорошо вооружённых мужчин поддержат его слова).

Крепкие слова (*это легко может наложиться на другое горячее разбирательство*)

Один человек читает поэму, в которой имеет дыхание второго «горячим разрушителем деревьев» — этот популярный кеннинг обычно символизирует ветер. Второй усматривает в этом намёк на то, что он громкоголосый пустобрёх. Поэт кляётся, что ничего такого не имел в виду и задумывал это как комплимент, прославляющий силу и храбрость.

Бедна на китовой дороге

Рыбак-китобой загарпунил кита, но упустил его. Бедная вдова, которой принадлежала земля, нашла мёртвого кита у себя на берегу. Она утверждала, что в теле кита не было гарпуна, но рыбак нашёл свой сломанный гарпун на том же берегу. Он лежал от кита дальше, чем на расстоянии полёта стрелы, и это позволило суду не усмотреть никакой связи между двумя предметами, но рядом была куча кишок, которые могли принадлежать тому самому киту, которого разделявала вдова.

Если кит был убит рыбаком, закон обязывал последнего отдать половину добычи владелице земли. Если женщина умышленно скрыла гарпун, её ждало либо изгнание, либо три марки штрафа, плюс двойная цена кита на усмотрение обвинителя.

Молочный вор

Малолетняя дочь богача, жалея своих страдающих обнищавших соседей, тайком носит им молоко отцовской коровы, предназначенное для телёнка. Семья принимает его с благодарностью.

Отец начинает дело против главы бедного семейства. Если он берёт это молоко, отдавая себе отчёт в том, что оно взято у его богатого

соседа без разрешения, он должен быть либо изгнан, либо заплатить шесть марок штрафа. Такая сумма вынудит бедняка пойти в рабство в уплату долга, что, как можно предположить, и спланировал его богатый сосед.

Оскорбление соседа

Один мужчина застаёт свою жену с соседом. Обиженный муж пытается убить изменника, но раб соседа вступает за хозяина и сам получает смертельную рану.

Муж настаивает на том, что застал этих двоих во время любовных утех. Сосед настаивает на том, что просто поцеловал жену без её разрешения и готов заплатить положенный штраф — три марки серебром. Что бы его слуга стал делать в комнате, в которой возлежит с женщиной его хозяин? Жена настаивает на том, что сосед поцеловал её без разрешения, что можно расценить как изнасилование и должно караться, как малое нарушение закона.

Опозоренный супруг ищет защиты закона. «Я вызываю тебя на суд, потому что [имя соседа] возлежал с моей супругой и зашёл так далеко, что они могли бы зачать ребёнка, если бы так определила им судьба. Потому я заявляю, что он виновен в совершении тяжкого нарушения закона, и никто не имеет права помогать ему, открывать ему проход по своим землям или давать советы, как спастись. Я требую наложить арест на всё его имущество, половина из которого отходит мне и половина людям из суда, которым всегда отходит арестованное имущество. Я призываю всех присутствующих в суде в свидетели, что я созвал судебное собрание, чтобы вердикт был вынесен сейчас, этим летом, в пользу [имя соседа] или против него».

Сосед подаёт встречный иск, обвиняя оскорблённого мужа в смерти своего раба. Так как он погиб, защищая своего господина, традиционным наказанием за смерть раба также должно быть изгнание.

Источник:

Laws of Early Iceland: Codex Regius of Grágás, with material from other manuscripts, volumes I and II / в переводе Andrew Dennis, Peter Foote and Richard Perkins — Winnipeg: University of Manitoba Press, 1980

Примечание от Грегора:

Эти книги — золотая жила завязок для любой игры в Саги, они полны историями о кражах скота, супружеских изменах, убийствах, лицемерии и злоупотреблении властью — рекомендую!

Эпизоды и смена времён

Если ты хочешь играть немного по-другому, есть два варианта, которые помогут тебе не описывать детально жизнь каждого поколения.

Когда встреча достигает своего естественного конца, просто сверни текущую историю и начни новую — в том же месте, но несколько лет (или поколений) спустя. Посмотри, как-то будут долгосрочные последствия действий предков твоих героев.

Передавайте роль МЦ от одного к другому, чтобы каждый провёл короткую кампанию длиной в 1–5 встреч, каждая из которых происходит позже предыдущей.

Это только два метода, которые ты можешь использовать и сочетать, чтобы получившаяся в итоге картина по широте охвата событий действительно стала похожей на сагу.

Долгосрочная игра

Период саг — это окно в историю длиной в триста лет, в котором вы можете развивать свои сюжеты. Это действительно немало. Большинство игр, даже самые длинные кампании, обычно охватывают несколько месяцев или лет жизни героев. Но если ты хочешь использовать эпический размах саги на полную катушку, есть несколько способов это сделать.

Правила изначально строятся так, чтобы позволить охватить в игре большие временные промежутки. Многие принципы и ходы МЦ нацелены как раз на то, чтобы передавать течение времени и продвигать игру вперёд, когда это нужно. МЦ волен пользоваться ходом «из-

мени время года», особенно во время затишья, когда действие замирает, или после разрешения значительного конфликта (или фронта). Намёки на будущие события и возвращение в прошлое создают ощущение непрерывности действия и связи событий во времени. Исполнение пророчеств создаёт ощущение (такое характерное для скандинавской культуры), что будущее предопределено заранее и от него никуда не деться.

Первое, что заметят игроки, — что их персонажи относительно хрупкие и невероятно смертные, когда сталкиваются с различными опасностями. Будь готов к тому, что персонажам придётся умереть. Прими это как данность. Чтобы смягчить боль от потери персонажа, предложи игрокам несколько вариантов, позволяющих создать нового или дополнительного персонажа или изменить старых.

Они могут начать играть детьми, которые вырастут по ходу истории. Посоветуй игрокам не относиться к персонажам, как к пешкам, от которых можно легко избавиться, — нет, пусть они считают их человеческим существом, влезает в их кожу, смотрят их глазами и позволяют им влезть себе под кожу. Но, в то же время, предостереги их от слишком сильной привязанности к своим персонажам, — они должны быть готовы отпустить их, когда настанет час. Время течёт, и игроки смогут создать целое семейство героев: с твоей лёгкой руки будут сменяться сезоны и проходить годы, и твои игроки будут вести детей,

наследников, друзей и других знакомцев своих первых персонажей.

Однако если твоя группа собирается устроить действительно длинную кампанию, охватывающую большой исторический период, в твоём распоряжении есть ещё одно средство: вопросы кампании. МЦ следует выстраивать игру вокруг этих вопросов. Они похожи на ставки, которые ты создаёшь для своих фронтов, но это вопросы, на которые вы вместе ищите ответы на протяжении всей кампании. Они касаются не чьих-то личных судеб, но судьбы Исландии в целом, судьбы Свободного исландского государства.

Не ограничивай себя реальной историей. В игре события могут пойти по-другому и привести не к тому результату, как в книгах по истории, и это тоже нормально. Отвечай на эти вопросы точно так же, как на вопросы ставок — по ходу игры и с помощью игры,

не выстраивая планов или не придумывая ответов заранее. Однако эти вопросы мы всё же написали заблаговременно. Выбери те, которые сочтёшь интересными, и сделай их центральными для твоей игры.

- Примет ли Исландия христианство? И если да, как это произойдёт?
- Будет ли поведение людей определяться чем-то, кроме обычаев и личной чести?
- Изменится ли положение женщин в обществе? Будет у них больше или меньше прав?
- Как поменяются отношения между полами?
- Какие законы будут приняты? Как будет формироваться законодательство?
- К чему приведёт то, что общество основывается на личной чести?
- К чему приведёт то, что кровная месть используется как регулятивный механизм?
- Появится ли правящий класс? Как и почему?

«Я ходила к братьям, чтобы предложить купить у них корабль, потому что мне нужен корабль побольше. А они так рассердились, что избili меня, живого места на мне не оставили. Но ты, жалкий человек, конечно, не захочешь отомстить ни за мой позор, ни за свой. Я чувствую теперь, как далеко я от Гренландии! Но если ты не отомстишь, я разведусь с тобой.» [...] Так были убиты все мужчины.

— Сага о гренландцах

ДОПОЛНЕНИЯ



I: Источники

Вот некоторые источники, из которых я черпал вдохновение, когда писал правила игры. Некоторые из них я не читал сам, но их рекомендовали те люди, которым я доверяю.

Проза:

- «Старшая Эдда»;
- «Саги об исландцах».

Комиксы:

- комикс Northlanders;
- манга «Сага о Винланде».

Музыка:

- Váli: Forlat;
- Tenhi: Väre;
- Ulver: Kveldssanger.

Интернет-источники:

- Hurstwic;
- iceland.org;
- northvegr.org;
- bbc.co.uk;
- vikinganswerlady.com;
- статьи Википедии, посвящённые Исландии и её культуре.

Фильмы и сериалы:

- «13-й воин»;
- «Валгалла: Сага о викинге»;
- «Беовульф и Грендель»;
- «Полёт ворона»;
- Сериал «Викинги»;

- «Тень ворона»;
- «Дэдвуд» (другое время, те же проблемы).

Игровые книги:

- Rune;
- GURPS: Викинги;
- Постапокалипсис;
- Runequest: Викинги;
- BRP: Таинственная Исландия;
- Любовь во время сейда;
- Ragnoarock (Agon hack);
- Ars Magica: Мистическая Скандинавия.

Научно-популярная литература:

- Lonely Planet Guide — Iceland;
- Tom Bloch-Nakkerud — The Vikings;
- R. I. Page — Chronicles of the Vikings;
- Rudolf Pürtner — Die Wikinger-Saga;
- Jane Petersen — De Norske Vikingsverd;
- Yves Cohat — Vikings: Lords of the Seas;
- Jesse Byock — Feud in the Icelandic Saga;
- Magnus Magnusson — Viking: Hammer of the North;
- Julian D. Richards — The Vikings: A very short introduction;
- Jesse L. Byock — Medieval Iceland: Society, Sagas and Power;
- William R. Short — Icelanders in the Viking Age: The People of the Sagas;
- The Northern World: The history and heritage of northern Europe, AD 400–1100;
- Theodore M. Andersson — The growth of the Medieval Icelandic Sagas (1180–1280).

II: Рецепты

Традиционные исландские блюда готовятся из продуктов, которые трудно достать в обычных магазинах, и к их вкусу мы не привыкли. Некоторые из них включают квашеное мясо акулы, варёные овечьи головы и тупиков в молочном соусе.

В эту книгу я включил рецепты блюд, которые просто готовить и ингредиенты для которых легко найти. Это не традиционные исландские рецепты в прямом смысле слова. Это, в некотором роде, «ремиксы», подходящие для игрового стола, если вы хотите добавить немного тематической еды к своим встречам.

Все основные составляющие, которые тебе понадобятся, были известны или широко использовались исландцами в период саг. Все рецепты довольно простые, но вкусные.

Гороховый суп

- Примерно 1 стакан (225 г) гороха;
- 1 большая луковица;
- 2 столовые ложки (солёного) масла;
- 1 стакан молока;
- Пригоршню (100 г) нарезки засоленного мяса ягнёнка (или свинины, которую, вероятно, проще найти).

Если ты используешь сухой горох, убедись, что предварительно замочил его на время, указанное на упаковке (обычно 8 часов или ночь). Если ты торопишься, можешь использовать консервированный зелёный горошек. Высыпь горох в кипящую воду (её должно быть столько, чтобы она едва покрывала горох) и туши сушёный горох 20 минут, консервированный — 10 минут.

Порежь лук. Растопи масло в сковороде на слабом огне. Добавь лук и обжарь, постоянно помешивая, до тех пор, пока он не станет прозрачным. Добавь мясо и горох, не сливая воду, и готовь всё вместе ещё около 15 минут. Затем добавь молоко и готовь ещё 5 минут. Можешь превратить горох в пюре или подавать его, как он есть. Если хочешь сыграть зажиточного

поселенца с налаженными торговыми связями, сдобри блюдо чёрным перцем, тимьяном и добавь лавровый лист, пока суп готовится.

Это версия супа на скорую руку. Если ты не торопишься, убавь огонь и туши на час дольше. Если ты вегетарианец, можешь не добавлять мясо. Горох был одной из немногих овощных культур, которые ранние поселенцы могли выращивать в суровых условиях, и гороховый суп — это распространённое блюдо в современной Исландии, поэтому вполне возможно, что поселенцы ели что-то вроде этого.

Лепёшки из лосося

- 100 г копчёного лосося;
- масло;
- 1,5 стакана пшеничной муки;
- полстакана тёплой воды;
- по желанию:
- щепотка соли;
- 1 чайная ложка мёда.

Тщательно перемешай муку с водой, пока не получишь густое тесто. Разогрей на плите сковороду для гриля или сковороду с длинной ручкой. С помощью бутылки или скалки раскатай кусочки теста размером с грецкий орех в тонкие плоские лепёшки. Один за другим клади лепёшки на гриль и обжаривай по 30 секунд с каждой стороны.

Подавай их, пока они ещё горячие, намазав маслом и украсив сверху ломтиками копчёного лосося.

Ты можешь добавить в тесто соль и мёд, чтобы получить дополнительный оттенок вкуса.

Овсяная каша с фруктами и орехами

- 1 стакан молока или воды на человека;
- $\frac{1}{2}$ — $\frac{3}{4}$ стакана овсяных хлопьев на человека;
- и на выбор:
 - клюква;
 - черника;
 - нарезанные яблоки;
 - толчёные грецкие орехи и фундук;
- ложка мёда;
- по вкусу: ложка масла.

Замочи овсяные хлопья в воде или молоке, желательно на всю ночь, если ты можешь оставить их в прохладном месте. После этого готовь их вместе с оставшейся водой или молоком до тех пор, пока они не впитают в себя всю жидкость. Сними с огня и добавь мёд, орехи и фрукты, какие захочется.

Ещё из овсяных хлопьев можно сделать пирог. Замешай в смесь немного размягчённого масла или другого жирного связующего ингредиента и выпекай при температуре 180°C 15–20 минут.

Красные водоросли с сыром и яйцами

- Несколько листьев высушенных водорослей нори (*достать свежие красные водоросли довольно трудно, хотя они лучше*);
- пара стеблей зелёного лука;
- щепотка соли;
- немного молотого чёрного перца;
- 1–2 яйца на человека.

Водоросли были одним из немногих источников витаминов и минералов, доступных жителям Исландии. Особый вид водорослей, известный как красные водоросли, до сих пор широко используется в традиционной кухне Уэльса (и многих других местностях на западном побережье Великобритании). Остальному миру красные водоросли больше известны как нори (водоросли, которые используются для приготовления суши). Блюдо готовится так:

Для усиления вкуса можно быстро обжарить нори над открытым огнём (будь осторо-

жен, чтобы не сжечь водоросли) и затем разломать их на части. Мелко нарежь зелёный лук. Разбей яйца в миску и хорошо взбей. Добавь специи и нарезанный лук.

Разогрей на сковороде немного сливочного масла или пару капель растительного на среднем огне. Добавь зелёный лук и слегка обжарь его, прежде чем залить омлетом.

Через пару минут деревянной лопаточкой приподними края омлета, поворачивая лопатку так, чтобы незагустевшая часть омлета сбежала вниз. Когда будешь уверен, что середина пропеклась, переверни омлет. Когда он будет готов с обеих сторон, порежь его, как пирог, чтобы хватило на всех гостей. Подавай с куском козьего сыра.

Однажды случилось, что Мёрд приехал на Бераторов Пригорок. Он сказал сыновьям Ньяля:

— Я хочу устроить пир, чтобы справить тризну по отцу. И собираюсь пригласить на этот пир вас, сыновей Ньяля, и Кари и обещаю вам, что без подарков вы не уедете.

Они пообещали приехать. Он отправился домой и приготовил все для пира. Он пригласил многих бондов, и на этом пиру было множество народу. Туда приехали и сыновья Ньяля и Кари. Мёрд подарил Скарпхедину золотую пряжку, Кари — серебряный пояс, а Гриму с Хельги тоже поднес богатые подарки. Они вернулись домой, и стали хвалиться своими подарками, и показали их Ньялю. Тот сказал, что эти подарки им, наверное, дорого обойдутся.

— Остерегайтесь, как бы вам не пришлось заплатить за них цену, которую он сам положит, — сказал он.

— Сага о Ньяле

III: Любовная жизнь викингов (дополнение от Элин Дэлстел)

Давайте окупёмся глубже в любовную жизнь викингов: чтобы рассказывать эти истории, важно понимать гендерные роли в сагах. Эта глава о свободных мужчинах и женщинах. Рабы рассматривались как собственность, и очень малая доля того, что описано в этой главе, к ним относится.

Брак

Брак был скорее союзом двух семей, чем двух личностей, и обычно он заключался в экономических или дипломатических целях. Ни невеста, ни жених не «переходили» в другую семью, и после заключения брака они по-прежнему считались членами тех семей, в которых были воспитаны. Их брак был союзом двух родов.

Когда обсуждалась помолвка, будущий муж должен был дать своё согласие на брак; за невесту же решали её родственники-мужчины. Обычно у невесты спрашивали её мнение, но её согласие не было обязательным. Выдавать за муж силком считалось неразумным, но, несмотря на это, время от времени так поступали.

Вдовы были исключением из этих правил. Вдову нельзя было принудить к повторному замужеству, и семья не могла заставить её от него отказаться. Семья могла отвергнуть трёх женихов, но после этого они лишались права влиять на выбор женщины.

Обычно женщины соглашались на замужество, потому что если брак не был удачным, они могли получить развод.

Развод

В этот период в Исландии было неравное количество мужчин и женщин. Большинство поселенцев составляли мужчины, и убийство девочек во младенчестве было обычным делом в трудные времена. Женщине брачного возрас-

та было несложно найти себе нового мужчину, если она разводилась с мужем, но только богатый мужчина мог быть уверен, что отыщет новую жену. Поэтому угроза разводом был опасным оружием, которое женщина могла использовать против своего мужа.

Развод был нередким делом, и викинги разводились друг с другом во многом по тем же причинам, по каким люди делают это сегодня: безрадостные браки без любви, сексуальные проблемы, личная выгода, обманы, драки, бесплодие или конфликт между семьями.

Дополнительной причиной для развода было насилие со стороны супруга. Ударить супруга или супругу значило не только нанести личное оскорбление, но и оскорбить его или её семью. В особенности это относилось к мужу, который поднимал руку на жену, так как любое насилие по отношению к женщине было под запретом. Муж, ударивший свою жену, в лучшем случае, мог рассчитывать на прощение, но не на забвение этого эпизода. В худшем случае, родственники жены могли смыть оскорбление кровью, и одна пощёчина приводила к десятилетиям кровной мести.

Если говорить о процедуре развода, то она включала в себя несколько формальностей. Если один из пары дважды утверждал перед свидетелями, что он или она разводится со своим партнёром, и называл причину, они считались разведёнными. После этого семьям необходимо было произвести раздел имущества и решить, на чьём попечении останутся дети. Обычно женщины имели право забрать своё приданое, свой утренний подарок и треть совместно нажитого имущества. Мужчине возвращался выкуп за невесту, отданный семье невесты, и забирал себе две трети нажитого имущества. Сторона, желавшая развода, получала меньше, если только поведение супру-

га по какой-то причине не было причиной развода — в этом случае виновная сторона ещё обязана была выплатить штраф.

Что касается вопросов опеки, грудничков и маленьких детей всегда отдавали матери. Более взрослых детей распределяли между семьями, принимая во внимание возможность их обеспечить.

Любовь

У викингов было понятие о романтической любви. Истинная любовь могла возрасти после свадьбы, когда супруги узнавали друг друга лучше. Зрелые отношения, полные уважения, страсти и нежности воспевали в стихах. Некоторые браки заключались по любви, но они не были уделом молодых людей. Так как развод и преждевременная смерть были нередки, многие люди женились и выходили замуж больше одного раза. Иногда эти последующие браки были по любви. Те, кто уже когда-либо состоял в браке, считались достаточно зрелыми для того, чтобы познать любовь, и исполнившими свой долг по отношению к семье посредством заключения первого брака.

Секс и половая привлекательность

Страсть и сексуальные потребности считались нормальными и полезными для здоровья и мужчин, и женщин. Важно, чтобы удовлетворения достигали обе стороны.

Викинги одевались так, чтобы выглядеть привлекательно и демонстрировать свой достаток. Золотые драгоценности, богатые одежды и мастерски сделанные украшения составлялись на всеобщее обозрение теми, кто мог себе их позволить. Чистоплотность и уход за собой были важны для обоих полов, и одежду стирали еженедельно.

Более того, и мужчины, и женщины подчёркивали свою сексуальность. Женщины могли целыми днями разглаживать все складки на своих платьях перед пиром, чтобы они облегали тело плотно, как вторая кожа, и носили большие бро-

ши и нити бус, чтобы сделать акцент на груди. Для мужчины демонстрация своего тела была отдельной целью в состязаниях и боях.

Несмотря на то, что секс являлся обычной темой разговора и шуток, оскорбления на этой почве были серьёзными. Намёки на гомосексуальность, скотоложество или сравнение мужчины с самкой животного наносили огромный ущерб чести мужчины. Такими же страшными оскорблениями были обвинения женщины в инцесте или неверности.

Секс вне брака

Мужчины до свадьбы могли заниматься любовью с кем угодно, кроме других мужчин, родственников и чужих жён. Женатые мужчины, в свою очередь, могли иметь любовниц и рабынь-наложниц, и от их жён ожидалось, что они будут с этим мириться, поскольку ни те, ни другие не могли навредить их социальному положению. Рабыни-наложницы оставались рабынями, а любовницы стояли на другой ступени социальной лестницы. Женщина, получившая статус чьей-то любовницы, не могла рассчитывать на законный брак.

У женщин подобной свободы не было. Мужчина, переспав с чужой женой, тем самым совершал преступление против её мужа. У женщин редко бывали связи до брака — отчасти потому, что женщины выходили замуж очень рано, но также и потому, что молодая девушка, которая забеременела до брака, могла принести семье меньший выкуп за невесту.

Хотя бедным женщинам было угодно становиться любовницами богатых мужчин, это положение не являлось прочным. Чтобы сохранить свой статус, любовница должна была поддерживать интерес мужчины к ней, и если у неё рождался ребёнок, ей оставалось только надеяться, что мужчина захочет признать ребёнка своим и оказать ей помощь.

Всё прочее для женщин было размытым и неопределённым. Секс не был грехом, но беременность вне брака могла принести проблемы.

IV: Страна без королей

(дополнение от Эцио Мелега)

Т. Гоббс, философ 17 века, говорил об «естественном государстве» (или, точнее, «естественном состоянии людей»), в котором отсутствие общего правительства ввергло бы людей в состояние многолетней войны. Гоббс верил, что построить цивилизованное общество без Государства было бы невозможно и без него возобладали бы беспорядок и анархия.

Гоббс не знал о Свободном исландском государстве — одном из самых ярких анархических экспериментов в истории.

Свободное исландское государство было основано людьми, бежавшими от короля, который подчинил себе всю Норвегию, и у них не было ни малейшего желания преклоняться перед очередным правителем. Они основали страну, где, согласно хроникам того периода, «не было Короля, кроме Закона», — анархическое государство, которое функционировало без действующих общественных организаций и полноценного правительства, не погрязая в гражданских войнах, на протяжении 290 лет. Для сравнения: первая гражданская война в США произошла через 85 лет после их основания.

Теперь стоит сделать шаг назад и объяснить, что подразумевается под анархией в этом разделе. У анархистов есть поговорка, своего рода мантра: «Анархия — мать порядка», — которая контрастирует с распространённым пониманием анархии как энтропии и хаоса.

Анархия не значит общество, в котором каждый делает, что ему заблагорассудится без оглядки на других.

Нет, в действительности анархия значит «отсутствие лидеров». Это убеждение, что Человек не нуждается в том, чтобы его принуждали следовать законам, установленным Государством. Напротив, при правильной мотивации и образовании он способен создать справед-

ливое и упорядоченное общество произвольно, из чистого удобства и необходимости для выживания.

Именно это и случилось в Исландии в X в.

Первыми поселенцами были люди, разочаровавшиеся в верховной власти, упрямые и яростно отстаивающие свою независимость. В самом деле, то были настоящие викинги! Вместо того, чтобы склониться перед королём Харальдом Первым, они отправились жить на самый отдалённый из известных тогда островов, где решили не иметь единого лидера, правителя.

Как это могло сработать?

Да очень просто: исландские поселенцы организовали всё так, что конфликты между ними были неудобны, в первую очередь, им самим. Они создали кодекс из законов и традиций и следили за его соблюдением, так что в инструменте государственного регулирования не возникало необходимости.

Центральный законодательный орган Альтинг не являлся правительством в современном смысле этого слова. Его полномочия были ограничены им самим и сводились к интерпретации закона и оглашению приговоров. Потому люди организовывали себя сами так, как им удобно было исполнять законы и в соответствии с их возможностями. Не было никакой полиции, никаких гражданских войск. Не существовало даже органов исполнительной власти, поскольку Альтинг был наделён только законодательной и судебной властью: он давал советы и высказывал своё мнение по ряду вопросов, но передавал людям ответственность за отстаивание своих прав.

Но что, если у тебя не хватало сил их отстаивать? Тогда ты мог продать своё право на справедливость кому-то, у кого они были. Без лидеров, в частном порядке.

Хотя в действительности «лидеры» были. Они именовались «годар» (в единственном числе — «годи»). Изначально это были поселенцы, строившие храмы и собиравшие плату с тех, кто желал ими воспользоваться. Годар проводили Альтинг, представляя интересы тех, кто им платил. Они были больше похожи на юристов, чем на современных членов парламента. Каждый из них обладал званием вождя, привилегией, делавшей его «боссом», и это звание можно было продать и купить.

Так была ли средневековая Исландия настоящей анархией? Были ли годар формой правительства? Не совсем. Анархическое сообщество, как правило, признаёт необходимость принятия решений сообща. Но никто не обязан следовать этим решениям! С точки зрения анархиста, ты в любой момент можешь покинуть общество. Это прекрасная система защиты от появления реальных лидеров, которая пресекает в зародыше формирование любых властных институтов. Знаете ли вы, как в современных демократиях принято голосовать за «меньшее зло»? Анархисты подрывают эту потребность на корню. Они знают, что имеют право в любой момент во всеуслышание сказать: «Идите к чёрту, я не с вами».

Именно это и сделали исландцы.

Ни один свободный труженик в Исландии не был законодательно привязан к своему годи. Он в любой момент мог перестать платить ему и отправиться к другому.

Так как плата за представительские функции годи была значительной, они были весьма заинтересованы в том, чтобы их «клиенты» оставались довольны. Поэтому альтинги становились собраниями, на которых проблемы населения действительно обсуждались и решались, по контрасту с аурой неэффективности, царящей в современных парламентах.

Было также возможно передать звание вождя другому человеку, то есть, по факту, сменить годи в том случае, если ты нашёл кого-то лучше.

Знание того, что у тебя всегда есть выбор, лежит в основе анархистской этики. В Свободном исландском государстве ты мог выбрать месть, мог передать дело в суд или вызвать обидчика на поединок, мог выбрать того, кто представлял бы твои интересы — и это решение всегда принималось самим человеком, прямо и непосредственно, раз за разом, и это делало государственную систему Исландии абсолютно отличной от современной демократии.

Таким образом, интересы каждого в суде были представлены напрямую, существовала абсолютная свобода в выборе средств для отстаивания личных прав и постоянная возможность сказать: «Идите к чёрту, я не с вами». Кроме того, не было макроструктур, типичных для государственной организации: никакой бюрократии, никаких налогов, никакой армии или полиции. Каждый человек обладал личным и имущественным суверенитетом. Организация служила только для координации действий этих свободных людей и помогала им соблюдать законы, ими же самими установленные, или действовать по соглашениям, которые были заключены ими раньше и которые постоянно заключались вновь на собраниях Альтинга.

Поэтому это было не государство, а сообщество свободных личностей, связанных общими интересами, сообщество отдельных граждан, объединённых необходимостью работать и выживать совместно, но без желания навязать другим своё мнение.

Это различие может быть почти незаметным внешне, но на практике имеет громадное значение — такое, что на протяжении двух столетий независимость Исландии была для королей Норвегии как бельмо на глазу, и они пытались всеми возможными способами пошатнуть народовластие поселенцев.

Согласно Гоббсу, без организации сверху общество скатывается в непрекращающиеся конфликты.

Как Свободное исландское государство справлялось с этими конфликтами?

В конце X в. король Норвегии Олаф I, по своему обыкновению стремившийся подорвать основы исландской независимости, от правил за море христианских миссионеров, которые начали невероятно агрессивную кампанию по обращению в веру и не гнушались насильственными методами, таких как запугивание и даже захват заложников и угрозы.

Исландцы сопротивлялись, как всегда упрямые, как всегда, стоящие до последнего за свою анархическую свободу, несмотря даже на то, что Норвегия была значительно сильнее их маленькой страны в экономическом и военном отношении. В любой другой стране наступил бы кризис, а возможно, и гражданская война между христианами и язычниками, без единого реального и полновластного правителя, короля или президента, который смог бы лавировать между разнящимися нуждами групп населения.

Исландцы же сделали то, что им всегда удавалось лучше всего: они собрались на тинг и попросили уважаемого человека — язычника по имени Торгейр, имевшего крепкие связи с христианами, вынести своё решение.

Взвесив всё, Торгейр сказал, что лучшим выбором для народа Исландии будет принятие христианства. Большая часть исландцев обратилась в христианство — с немногими исключениями. Не было внешней силы, которая заставила бы их сделать это, каждый из них мог выбрать остаться язычником, и ни Альтинг, ни какой-либо другой государственный орган не смог бы с помощью армии или полиции принудить их следовать решению Торгейра.

Исландцы просто сделали это.

Корни анархического менталитета в сознании людей были так сильны, что это решение было принято ими с уважением. Более того, сознание необходимости действовать на благо общества без принуждения со стороны закона или правительства жило в каждом исланд-

це, и это позволило им принять такое серьёзное решение на государственном уровне.

Это сознание, лежащее в основе концепции анархии как «матери порядка», оказалось в исландцах того периода настолько мощным, что убергло их от религиозного кризиса.

Эксперимент эпохи народовластия закончился в 1100 г., когда был введён новый налог, похожий на тот, что люди выплачивали годар. Изначально его платили для поддержания храма, построенного годи. Новый налог должен был компенсировать владельцам земли возведение на ней новых христианских храмов (земля обычно принадлежала богатым годар).

Отличие, однако, состояло в том, что от новой десятины невозможно было отказаться: каждый платил за храм в своём районе, и жители не могли решать, кому шли их деньги — это решала Церковь.

Тогда-то перестал существовать выбор, который лежал в основе организации вождей: был введён обязательный налог, и отдельным вождям больше не приходилось добиваться расположения людей, которых они представляли.

Равновесие сил нарушилось, необходимость для каждого вкладываться в общее благо пропала: годар создали закон, приносящий значительные выгоды их касте, а не всему сообществу, как то было на протяжении трёх веков.

Власть и богатство некоторых годар увеличились, не уравниваясь нуждой служить людям, и они начали выкупать титулы у вождей, меньших по рангу, сосредоточивая власть в своих руках и лишая альтернативы тех, кто был недоволен своим годи. Учитывая то, что общее количество годар было зафиксировано законом, они оказались единственным властным институтом в стране.

Уничтожив конкуренцию, они могли устанавливать заоблачные цены за представительство на Альтинге, и это положило конец эпохе народовластия. Эта капиталистическая анархия превратилась в нечто гораздо больше нам знакомое — в феодализм.

В XIII в. во всей Исландии остались только шесть значимых годар, которые могли навязывать собранию своё мнение, не встречая сопротивления.

Великие роды Гаукдайлир, Олдаверьяр, Асбирнингар, Свитфетлинги и Стурлунги начали самую настоящую гражданскую войну, предав и проигнорировав традицию, которая длилась веками, и положили конец Исландии эпохи народовластия и трём столетиям мира. Феодалные конфликты, которые залили кровью так называемый период Стурлунгов, уничтожили семейные и моральные обязательства и все законы, кроме права сильного и пожеланий великих родов: анархия окончилась кровью и хаосом гражданской войны. В 1262 г. лидеры Исландии подписали Старое соглашение, в котором они переходили под власть норвежского короля Хакона IV.

Свободное исландское государство было странным, прекрасным и значительным историческим опытом. Некоторые оспаривают тот факт, что оно было по-настоящему анархическим, или используют его как доказательство того, насколько хрупко анархическое общество, потому что потребовалось относительно мало, чтобы его развалить.

Но государство, простоявшее почти 300 лет без существенных изменений, — дольше, чем некоторые современные государства, определённо не являлось хрупким, а если у него и были слабые стороны, то определённо не от того, что в нём было слишком много анархии.

Если бы было возможно увеличить количество лидеров, ограниченное законом, и не допустить сохранения этого лимита, это могло предотвратить централизацию власти в руках наиболее влиятельных годар, и политическая система Свободного государства могла бы сохраниться наряду со свободой вероисповедания (а следовательно, десятина, которую собирала христианская церковь, осталась бы необязательной).

Таким образом, система пережила не внутренний кризис, а дрогнула под давлением извне, которое обрушилось на «наименее анархические» её аспекты.

В то время как анархическая полицентрическая система была вполне способна справиться с первым религиозным кризисом, который разрешился при содействии Торгейра, именно моноцентрические аспекты Исландской государственной системы определили её конец.

Исландский эксперимент с его квазианархией часто рассматривают как историческую диковинку, аномалию. В реальности эта «аномалия» гарантировала три века стабильности, которые позволили людям выжить в весьма суровых условиях обитания, из одного лишь упрямого желания соблюдать ими самими установленные законы, потому что альтернатива была попросту неприемлема.

Исландский эксперимент показывает, что мир без королей возможен, но эту утопию нужно поддерживать и желать в ней жить, постоянно и беспрерывно.

Благодарности

Винсенту Бейкеру за Постапокалипсис, *Мегуэй Бейкер* и *Ясону Морнингстару* за вдохновляющий энтузиазм и поддержку от начала до конца.

Элин, Эцио, Педро и *Сэйджу* за вклад в кампанию.

Сашо Бенко, Мадлейн Эйд и *Матийе Широ* за помощь с вычиткой.

Эта игра была обогащена намеренными или не намеренными ссылками на Подземелья (от Адама Койбела и Сэйджа ЛаТорра) и Monsterhearts (от Джо МакДалдно), двумя другими дополнениями к Постапокалипсису.

Тестеры

Команда: Мила Родригес Астесиано, Катрина Когой, Петер Мишич, Матийя Широ, Примож Павлиха

На конвените GnoscoCon 2012: Клаудия Канджини, Франческо Берни, Джироламо Кастальдо, Лавинья Фантини, Люка Гибаудо, Люка Велуттини, Марио Больцони, Мауро Гибаудо, Морено Ронкуччи, Паоло Чеккетто.

Команда футарка

- Флавио Мортарино — f, феху (имущество)
- Кейт Стетсон — u, уруз (вода)
- Дилан Боате — T, турисаз (великан)
- Миха Лобода — A, ансуз (Ас)
- Эдоардо Баруццо — g, райдо (езда)
- Тошихико Камбаяши — k, кеназ (факел)
- Мэттью Салливан-Барретт — g, гебо (дар)
- Страс Ачимович — w, вуньо (радость)
- Дэниэл Четорелли — h, хагалаз (град)
- Джонстон Мецгер — n, наутиз (нужда)
- Тим Дженсен — i, иса (лёд)
- Джеймс Мендес Хоудс — j, йера (урожай)
- Адам Койбел — s, эйваз (тис)
- Мегуэй Бейкер — p, перт (игра)
- Эцио Мелега — z, альгиз (лось)
- Петер 'Технотроль' Мишич — u, соулу (солнце)
- Майк 'Карлсон' Дэвис — t, Тейваз (воин, бог Тюр)
- Уилл Хиндмарш — b, беркана (берёза)
- Йонас Мёкельстрём — e, эваз (лошадь)
- Стюарт МакДермид — m, манназ (человек)
- Нуфи & Элиена — l, лагуз (поток)
- Джозеф Ле Мэй — N, Ингуз (Ингви — второе имя Фрейра)
- Кит Ля Туше — d, дагаз (день)
- Джереми Тидвелл — E, одал (наследие)

САГИ ОБ ИСЛАНДЦАХ

Авторы: Грегор Вуга.

Дополнительные материалы: Сейдж ЛаТорра, Эцио Мелег, Ясон Морнингстар, Элин Дэлтел.

Перевод с английского: Екатерина Поляшова.

Корректурa: Александр Ермаков, Алексей «Svolod» Шлыков, Ксения Лухтенкова, Никита Котов.

Редактор: Анастасия Гастева.

Вёрстка и дизайн макета: Александр Стрепетиллов и Александр Ермаков.

Дизайн обложки: Александр Ермаков.

Подписано в печать 1.12.2014. Формат Half-Legal (177,8x215,9 мм).
Бумага офсетная. Цифровая печать. Усл. печ. л. 96. Тираж 50 экз.

Издатель Студия 101, mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.

Отпечатано в ООО «Свое издательство», www.isvov.ru,
199053, г. Санкт-Петербург, 1-я линия В.О., 42

Шёл год 874-й, когда первые поселенцы ступили на землю Исландии. Они бежали из родных фьордов от войны и нищеты в поисках новой жизни. Целыми семьями они селились на пустынных землях, вдалеке от ярых политиков и христианского духовенства. Это был народ земледельцев-одиночек, стремящихся выжить во враждебном новом мире. И это их история.

В этой игре ты берёшь на себя роль исландского поселенца, жившего в конце 9-го века, в период истории, известный как Время исландских саг. Ты будешь бороться за честь, свободу и жизнь своей семьи. Ты расскажешь истории о своём народе, об испытаниях, выпавшего на его долю, и его наследии, воспеваемом до сих пор. Ты проследуешь за теми нитями судеб, что изменили историю целого мира.

ISBN: 978-5-905471-07-0



9 785905 471070



POWERED BY THE
APOCALYPSE
apocalypse-world.com